

Belgien bfr 139,- Dänemark dkr 26,50 Italien Lit 7.000
Luxemburg Lfr 139,- Niederlande hfl 7,80 Österreich öS 49,-
Schweiz sfr 6,50 Spanien Pta 625
ISSN 0946-6304
PC Games Mag
Das meistgekaufte PC-Spiele-Magazin
6 Jahre PC Games
300 Seiten, Tips & Tricks-Poster: BM 98
10/98
nur DM 6,50
Die Nr.1
Superbike
Die Bleifuß-Macher drehen auf: Das beste Motorrad-Spiel aller Zeiten?
Klingon Honor Guard
Im Test: Das Star Trek-Spiel mit der Unreal-Engine.
Das NEUE Civilization
Es geht auch ohne Sid Meier: Wie Activision das beliebteste Spiel aller Zeiten noch besser machen will. 7 Seiten über die Pläne der Programmierer.
Aktuell im Test: Knights & Merchants, Urban Assault, Motocross Madness.
Hardware: Was ist eigentlich AGP? Neue Grafikkarten und Eingabegeräte.
10
4 398336 106500
Civilization: Call to Power ■ Knights & Merchants ■ Motocross Madness ■ Alpha Centauri
10 98
COMPUTEC VERLAG



WHATS UP?

Überraschungen

Freitag,

PC Games hakt nach: „Feedback“ heißt eine neue Serie, bei der vor allem unsere Leser zu Wort kommen sollen. Künftig knöpfen wir uns jeden Monat einen Bestseller der vorangegangenen Monate vor und nehmen ihn so richtig auseinander: Umfrage-Ergebnisse, Interviews, Verkaufszahlen, Skandale, Rekorde, Zukunftsaussichten, Konkurrenz. Den Anfang macht das Aufbaustrategie-Vergnügen *Anno 1602* von Sunflowers: Ab Seite 190 erfahren Sie nicht nur, was Tausende von Käufern über das Programm denken, wie oft sie es spielen und was sie besonders genial an *Anno 1602* finden, sondern darüber hinaus, was die offizielle Mission-CD-ROM bieten wird – garniert mit exklusiven Screenshots und brandaktuellen Fakten. Ganz so, wie Sie es von PC Games gewohnt sind.

Montag,

Wie oft haben Sie sich schon über die spaßigen Sprüche in den Plakaten und Anzeigen von Lucky Strike oder Sixt amüsiert? Und wie oft haben Sie sich gedacht: „Schade eigentlich, daß die meisten Computerspiele-Hersteller so was nicht draufhaben…“? Aus diesem Grund prämieren wir ab sofort in jeder Ausgabe die Inserate, die bei unseren Lesern am besten angekommen sind – wenn das mal nicht so manchen kreativen Kopf beflügelt. Weitere Infos finden Sie in den Business News ab Seite 19.

Dienstag,

Aus „Focus“ wird „Insight“ („Einblick“): In dieser Rubrik dreht sich alles um bekannte Persönlichkeiten aus dem Spielebereich – ihr Privatleben, ihre Ideen, ihre Spiele, ihre Ansichten, ihre Vergangenheit, ihre Zukunft. Nach *Total Annihilation*-Erfinder Chris Taylor ist diesmal Flugsimulations-Koryphäe Paul Grace an der Reihe, der ab Seite 196 von seinen Plänen erzählt.

Dienstag,

Die Meldung platzt mitten in die Redaktionsschluß-Phase. Zu nachtschlafener Zeit ruft unser US-Korrespondent in Deutschland an und verkündet die Sensation: Electronic Arts hat die Westwood Studios gekauft und alle demnächst erscheinenden Virgin-Spiele dazu. Na klasse! Da schickt man den Stangl zu Virgin Interactive, läßt ihn höchst vielversprechende Spiele besichtigen, und eine Woche später gibt's die Firma nur noch auf dem Papier! Alles über den Mega-Deal lesen Sie in den Business-News auf Seite 18 sowie im Virgin Interactive- (jetzt: Electronic Arts-) Special ab Seite 52.



Freitag,

Sechs Jahre PC Games – sechsjähriges Dienstjubiläum für Oliver Menne, Thomas Borovskis, Harald Wagner, Petra Maueröder und Rainer Rosshirt. Wenn Sie die aktuelle Ausgabe mit der 10/97 vergleichen, werden Sie feststellen, daß sich Ihre PC Games noch nie so sehr innerhalb eines Jahres weiterentwickelt hat wie in diesem Zeitraum – und das nicht nur hinsichtlich der Aufmachung. Das Test-Center inklusive präziser Performance-Angaben und Motivationskurve, der 48-seitige Tips & Tricks-Teil zum Herausnehmen und Sammeln, das moderne HTML-Menü auf der Cover-CD-ROM, der stark erweiterte Hardware-Teil, die wesentlich ausführlicheren Previews und Reviews, die News-Rubriken „Business“ und „Budget“ – vieles davon geht auf Leser-Anregungen zurück, die wir (soweit irgend möglich) in die Tat umsetzen. Dafür ist zunächst mal ein dickes „Dankeschön!“ vom gesamten Team fällig. Für Ihre Treue, aber auch für das enorme Engagement. Wir versprechen Ihnen, daß wir uns auch weiterhin mächtig für Sie ins Zeug legen, um Ihnen mit Deutschlands beliebtestem PC Spiele-Magazin den besten Gegenwert für's Geld zu bieten. Zur Feier des Tages erwartet Sie eine Jubiläumsausgabe nach Maß: Besonders dick (300 Seiten), besonders informativ (umfangreiche Reviews zu *Motocross Madness, Knights & Merchants, Urban Assault, Colin McRae Rally* usw.), besonders aktuell (alle kommenden Hits von Activision und Virgin Interactive), besonders dekorativ (DIN A2-Wendeposter mit Tips & Tricks zum *Bundesliga Manager 98*) und besonders vollwertig, denn auf einer der beiden Cover-CD-ROMs befindet sich als kleine Geburtstagsüberraschung die Vollversion des *Championship Manager 2* – passend zum Bundesliga-Start. Mit diesem Geschenk an die Leser gratuliert die deutsche Niederlassung von Eidos Interactive der PC Games zum 6. Geburtstag.

Viel Vergnügen mit der Jubiläumsausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC Games-Team

INHALT

INHALT



Das neue Civil…n:

...kommt weder von Sid Meier noch von MicroProse, sondern – wer hätte das gedacht – von Activision. Auf sieben Seiten erfahren Sie, wie es zu dieser Konstellation kommen konnte, warum der Titel Civilization 3 nicht verwendet werden darf und was das neue Civilization zu bieten hat. Der ausführliche Bericht erwartet Sie ab Seite 26.

26

CD-ROM

Auf der PC Games CD-ROM finden Sie Demoversionen aktueller Spiele sowie zahlreiche Treiber, Updates und Specials. Auf der PC Games PLUS-Edition für DM 19,80 finden Sie zusätzlich eine Vollversion der Flipper-Spiele Pinball Mania und Pinball Construction Kit. Die praktischen CD-Booklets mit den Anleitungen finden Sie zusammen mit den Backlays auf Seite 226.

VOLLVERSION

Championship Manager 2

DEMOS

Bass Masters Classic TE • Brunswick Circuit Pro Bowling • Colin McRae Rally • Drakan (AVI-Trailer)• Droiyan • Forsaken (neue Demo) • Grand Prix 500cc (neue Demo) • Grand Prix Legends (neue Demo) • Jagged Alliance 2 • Lode Runner 2 • M.A.X. 2 • Mayday (neue Demo) • Rage of Mages • Recoil • Small Soldiers: Squad Commander • Starsiege • Survival • The Operational Art of War • Total Annihilation: Battle Tactics • Tribal Rage • X

SPECIALS

AOL Zugangssoftware V3.0i • Exklusive AOE-Kampagne: Die Rückkehr der babylonischen Zivilisation • Meridian: Renaissance-Zugangssoftware • Neue Levels für Forsaken • Subspace-Zugangssoftware

HARDWARE

Direct-X 5.2 • Direct-X 6.0 (Win95) • Direct-X 6.0 (Win98) • Direct-X Controllpanel • intel740 Referenztreiber V. 2.1 • Matrox PowerDesk V. 4.11.011 • Permedia2 Referenztreiber • Special: AGP-Grafik • Special: Direct-X 6.0 • Special: Microsoft Sidewinder Freestyle Pro • Voodoo Graphics Referenztreiber 3.0 • Voodoo Rush Referenztreiber 3.0 • Voodoo² Controllpanel • Voodoo² Referenztreiber 2.1

BUGFIXES

Dungeon Keeper Win98-IPX-Netzwerk Patch (eng) • Final Fantasy VII Riva 128-Patch (eng) • Final Fantasy VII Voodoo Rush-Patches (eng) • Longbow Gold 3Dfx-Patch (eng) • Pandemonium 3Dfx-Patch für Cyrix (eng) • Dominion V1.1 (eng) • Soldiers at War V1.1 (deu) • Panzer Commander V1.1 (deu) • Total Annihilation V3.1 (eng) • Myth V1.3 Beta 2 (eng) • Longbow 2 V2.09e (eng) • Kick off 98 V1.10a (deu)



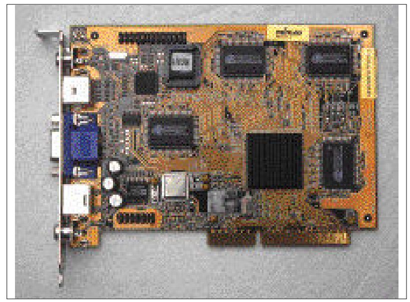
110 Alpha Centauri
Für Civilization 2-Fans steht außer Frage, wer „Der Meister" ist: kein anderer als Sid Meier. Ab Seite 110 erfahren Sie alles über sein ehrgeiziges Alpha Centauri-Projekt.



132 Motocross Madness
Atemberaubende Stunts, waghalsige Sprünge und irrwitzige Motorrad-Akrobatik gehören in Microsofts neuer Motocross-Simulation zum Rennalltag.



154 Klingon Honor Guard
MicroProse kombiniert die Unreal-Engine mit dem Star-Trek-Universum. Ab Seite 154 erfahren Sie, wieviel Spielspaß der klingonische 3D-Action-Shooter wirklich bringt.



216 AGP
Nach ISA, VESA und PCI ist jetzt AGP angesagt! Die neue Grafikbus-Technologie bringt auf modernen PC-Systemen erhebliche Geschwindigkeitszuwächse. Mehr ab Seite 216.



3D-SHOOTER & 3D-ACTION



Oliver Menne geht vielleicht bald ins Kino

Das Filmgeschäft scheint momentan viele Entwickler magisch anzuziehen. Nach eher peinlichen Nummern wie *Super Mario Bros.* oder *Super Street Fighter*, gibt es aber Hoffnung, daß entscheidende Fehler nicht wiederholt werden. Ein wohl sehr wichtiger Punkt, der aber bislang von den meisten Geldgebern immer vernachläßigt wurde, ist die Einbindung der Spieleproduzenten. Nehmen wir das Beispiel *Wing Commander*. Der gleichnamige Film soll im Frühjahr anlaufen, Regie führt Chris Roberts – und das aus gutem Grund: **Vermutlich kennt niemand die Serie besser als der ehemalige Origin-Mitarbeiter.** Scott Miller, President von 3D Realms, gab im August bekannt, daß sich das Drehbuch zu *Duke Nukem* langsam so entwickelt, wie sich die Spieleschmiede das vorstellt. Hier ist nicht die Rede von irgendwelchen Hollywood-Autoren, sondern von den Personen, die auch für das Spiel in die Tasten gegriffen haben. Auch bei den Verfilmungen von *Command & Conquer* und *Tomb Raider* sollen die erfolgreichen Designer und Scriptwriter aktiv in die Entwicklung der Story eingebunden werden. Warum auch nicht? **Schließlich muß ein Spiel länger als 90 Minuten fesseln**, meistens sind es mehr als 20 Stunden. Und wer solange einen Spannungsbogen aufrechterhalten kann, ohne daß der Spieler gelangweilt den Monitor ausschaltet, der sollte doch auch in der Lage sein, ein anständiges Script für einen Kinofilm auf Papier zu bringen. Es wird sicherlich sehr spannend, was im kommenden Jahr über die Leinwände flimmert. Aufgrund der eingeschlagenen Richtung sollte allerdings mehr dabei herauskommen, als eine Handvoll **peinlicher und betont jugendlich getrimmter Umsetzungen** unserer Lieblingsspiele.

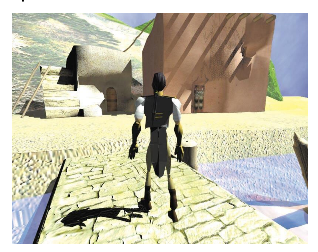
Galleon

Neues vom Tomb Raider 2-Team

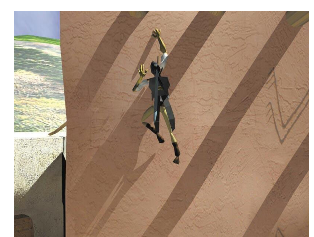
Hinter Galleon verbirgt sich kein unbekanntes Team. Fast alle Mitarbeiter werkelten einst an *Tomb Raider 2*, unter dem Namen Confounding Factor sollen aber jetzt unabhängige Wege gegangen werden. Das Action-Adventure wird aus der dritten Person gespielt, das ist aber auch schon die einzige Gemeinsamkeit mit Lara Croft. Sie schlüpfen in die Rolle von Rhama, der seine Freundin Faith aus der Gewalt von Entführern befreien muß. Zur Seite steht ihm eine alte Bekannte, die über geheimnisvolle Ninja-Fähigkeiten verfügt. Dieser Charakter kann nicht vom Spieler übernommen werden, sondern wird ausschließlich vom Computer gesteuert – auf witzige Dialoge kann man sich gefaßt machen. Zur Zeit sind 10% des Spiels fertiggestellt, die hier gezeigten Grafiken werden sich also noch wesentlich verändern. Ein Veröffentlichungstermin ist noch nicht bekannt.



Die Story ist ein Mix aus Aladdin und Sinbad mit einem Schuß Monkey Island. Das Spiel ist aber noch in einem sehr frühen Stadium, es wird sich noch viel ändern.



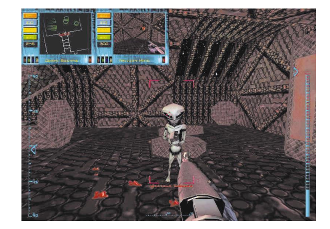
Unter dem Namen Confounding Factor will das Entwicklerteam einen neuen Referenztitel schaffen.



Der Hauptcharakter kann nicht nur laufen, schießen und springen, sondern auch steile Wänder erklimmen.

X-COM: Alliance

Actionspiel mit Unreal-Engine



X-COM: Alliance setzt die erfolgreiche Serie mit einem 3D-Actionspiel fort.

MicroProse steht auf *Unreal*: Nach *Klingon Honor Guard* soll auch *X-COM: Alliance* die neue Wunder-Engine verwenden. Obwohl sehr viele Komponenten an ein Rollen- bzw. Strategiespiel erinnern, soll das Hauptaugenmerk aber auf pure Action gelegt werden. Wenn sich *X-COM: Alliance* so entwickelt, wie es momentan abzuschätzen ist, dann könnte sich hier ein inoffizieller System Shock-Nachfolger ankündigen.

Rainbow Six

Das Spiel zum Roman

Autor Tom Clancy holt zum Doppelschlag aus: Zeitgleich mit dem Roman *Rainbow Six* soll ein gleichnamiges Computerspiel auf den Markt kommen. In *Rainbow Six* übernehmen Sie die Rolle einer internationalen Einsatztruppe, die gegen alle Formen des Terrorismus vorgeht. Gespielt wird wahlweise aus der Ich-Perspektive oder aus der dritten Person. Die Mischung aus strategischer Einsatzplanung und hartgesottenem Actionspiel macht einen gelungen Eindruck und soll demnächst auf den Markt kommen.



Tom Clancy´s Rainbow Six wird zeitgleich mit dem Roman erscheinen.

TELEGRAMM

+++ Eidos Interactive hat den Release von *Daikatana* schon wieder verschoben. Das Spiel soll jetzt im vierten Quartal auf den Markt kommen. +++ Acclaim hat mit Playmates Toys einen Vertrag über die Produktion von *Turok*-Actionfiguren abgeschlossen. +++

Wing Commander

Neues Konzept

Am 24. August startet Origin den Test eines neuen Vertriebskonzepts. *Wing Commander: Secret Ops* wird es nur als Download im Internet geben. Die erste Episode und das Grundpaket wird eine Größe von 63 MB besitzen, ein zusätzliches Paket für Sprachausgabe nimmt noch einmal 51 MB in Anspruch. In den folgenden Monaten werden dann wöchentlich neue Missionen zur Verfügung stehen, der Download soll dann nur noch 1 MB betragen. Ob dieses Konzept auch bei den hohen Telefongebühren in Deutschland Sinn macht, wird sich zeigen.



& ROLLENSPIELE ADVENTURES

Thomas Borovskis ist weltoffen, friedliebend und gebildet

Ist **Mord Ihr Hobby**? Nein? Komisch - meines auch nicht! Dabei ist der Zusammenhang zwischen der **Spieler-** und der **Verbrecherlaufbahn** doch klar ersichtlich. Zumindest sind einige **Fernsehredakteure der ARD** dieser Ansicht. „Todes-Spiele" hieß der tendenziöse Filmbeitrag, der mich am 12. August wieder mal gehörig auf die Palme brachte. Es ist schon auffällig, wie in den Zeiten des Sommerlochs TV-Sender und selbst seriöse Nachrichtenmagazine wie *Der Spiegel* regelmäßig das Bild des **„gewaltbereiten Spielers"** aufgreifen und beliebig verzerren. Da werden jugendliche Straftäter oft genug als DER **Prototyp des Videospielers** hingestellt. Der Grund für deren Abdriften auf die schiefe Bahn liegt natürlich auf der Hand: Nachdem Sie jahrelang dem **Einfluß von Gewaltspielen** ausgesetzt waren, verloren sie plötzlich denn Sinn fürs Reale, schnappten sich **Papas Schrotflinte** – und was dann folgt, kennt man ja aus dem Reality-TV. Kommt eigentlich niemand auf die Idee, nach den **wirklichen Ursachen** solcher Greueltaten zu fragen? Mir beispielsweise stellt sich bei solchen Berichten als erstes die Frage, wozu der gute Papa eigentlich eine Schrotflinte im Hause hat. Könnte es nicht vielleicht sein, daß der Vater selbst ein verhinderter Gewalttäter ist, der dem Sprößlingen seine demokratie- und menschenfeindliche Einstellung von der Wiege an eingetrichtert hat? Ich kann für meinen Teil nur sagen, daß ich „den Computerspieler" bisher als **weltoffenen, friedliebenden und gebildeten Zeitgenossen** kennengelernt habe. Natürlich gibt es auch Ausnahmen – aber dann liegt es meiner Einschätzung nach wohl eher am **verkorksten sozialen Umfeld**. Wer einen Soldaten als potentiellen Mörder bezeichnet, dem droht Verfolgung. Bei uns Spielefreaks gelten aber andere Maßstäbe.

Nightlong

Weniger ist mehr

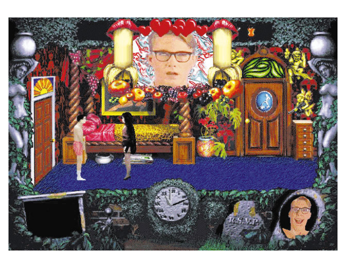


Klassischer geht's nicht: Nightlong setzt auf Puzzles und zweidimensionale Grafik.

Das klassische Point&Click-Adventure *Nightlong* nähert sich mit Riesenschritten seiner Fertigstellung. Wie Hersteller Team 17 inzwischen bekanntgab, wird *Nightlong* aus fünf linear ablaufenden Mini-Adventures bestehen, die den Spieler insgesamt mehr als 40 Stunden beschäftigen sollen. 83 verschiedene gerenderte Räume, 90 Minuten Full-Motion-Video Sequenzen und 30 Minuten „Sprachinteraktion" (Anm. d. Red.: Was ist das?) werden dem Spieler des 2D-Adventures geboten. Bis die drei CD-ROMs in einer komplett deutschen Fassung in den Läden steht, wird es wohl Oktober werden.

Rocky Horror Interactive Show

Let's do the time warp again!



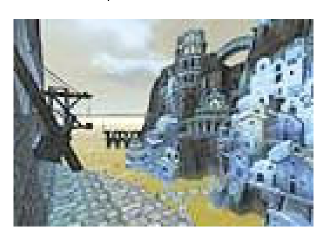
In den 80er Jahren ein Hit! In den letzten Jahren ist es still geworden um „Rocky Horror".

Daß das Spiel zur Rocky Horror Picture Show mit Sicherheit nichts gewöhnliches werden wird, war uns von Anfang an klar. Die spielbare Apha-Version, die uns der Hersteller On-Line kürzlich zukommen ließ, überraschte uns dennoch. Denn besonders zeitgemäß sah das, was sich da am Bildschirm abspielte, nicht gerade aus – eher schon ein bißchen... sagen wir mal... äh... bunt! Wir schieben die etwas grieselige Grafik und die (in unserer Version) nicht vorhandene Maussteuerung jetzt einfach mal auf das frühe Entwicklungsstadium der Software. Viel Zeit für Verbesserungen bleibt dem Hersteller allerdings nicht mehr: bereits im September soll das Adventure in die Läden kommen. Unter www.on-line.co.uk können Sie sich anhand der Screenshots ein eigenes Bild machen.

Reah

Blasser Hoffnungsschimmer

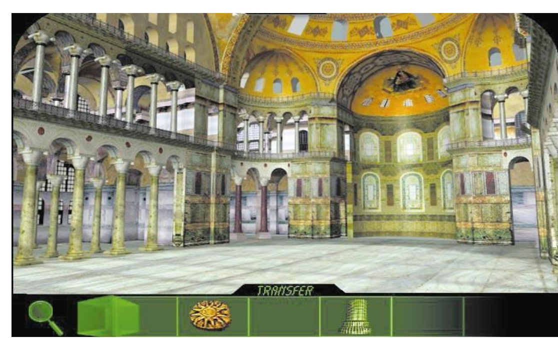
Stellen Sie sich mal eine Mischung aus *Riven*, *Myst* und *Atlantis* vor! Na – läuft Ihnen da nicht auch das Wasser im Munde zusammen? Etwas so appetitliches haben derzeit Acclaim Entertainment und ihr Partner Project 2 in der Mache. Auf sechs prallgefüllten CD-ROMs warten in *Reah* über 100 faszinierende Puzzles auf den Spieler. Die Hintergrundstory ist nicht gerade originell - was den altgedienten *Myst*-Zocker allerdings kaum abschrecken dürfte: Es geht um einen jungen Mann, der auf dem Planeten Reah versehentlich in ein Dimensionstor fällt, und dadurch in einer Parallelwelt landet. Das Portal bricht natürlich zusammen, und der bedauernswerte Tropf muß den ganzen Heimweg zu Fuß zurücklaufen. Dabei durchstreift er mehr als 150 3D-gerenderte Locations und trifft den einen oder anderen verschrobenen Vogel. Release: September.



Und so sieht sie aus - die bunte Mischung aus Myst, Riven und Atlantis.

Byzantine – Tod in Istanbul

Gefährlicher Türkeiurlaub?



Das Adventure für Erwachsene ist bald auch in einer voll lokalisierten Fassung erhältlich. Die spannende Story würde auch für einen Kinofilm taugen.

Das auf der Buchmesse 1997 mit drei EMMA-Awards ausgezeichnete Adventure *Byzantine* ist demnächst auch in einer komplett eingedeutschten Fassung erhältlich. Die Frage, ob der neue Untertitel *"Tod in Istanbul"* sich verkaufsfördernd auswirkt, lassen wir jetzt einmal unbeantwortet im Raum stehen – zur Umschreibung der Story taugt er aber allemal: In der Rolle eines Journalisten reist der Spieler in die türkische Metropole, wo ein Freund in ernsthaften Schwierigkeiten steckt. Nachdem der besagte Freund plötzlich spurlos verschwindet, und man selbst von der Polizei des Mordes verdächtigt wird, entwickelt sich ein spannender Thriller, der von 40 Schauspielern professionell in Szene gesetzt wird. Noch im September wird die deutsche Version auf insgesamt sechs CD-ROMs im Fach- und Buchhandel erhältlich sein. Der Hersteller ist Egmond Interactive.





SIMULATIONEN & FLUGSIMS

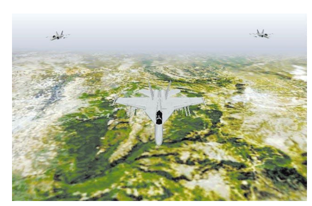
Harald Wagner war bei Micky Mouse

„Hallo Micky!" „Hallo Harald!" Nun, warst Du schön brav und hast viel Geld ausgegeben? Unterstützt von Leuchttafeln, Gästeführern und anderen Werbemitteln lockt mich Disneys Geschöpf in eine der zahlreichen Spielhallen des Disneyland Paris. Im Gegensatz zu allen anderen Attraktionen ist die Nutzung der dort angesammelten Maschinen alles andere als kostenlos. Da durch den Hotelaufenthalt und die unvermeidliche Nahrungsaufnahme der Geldbeutel bereits locker saß, konnte ich der Verlockung nicht widerstehen. Doch was mußte ich auf den Spielautomaten lesen? Namco und Sega! Der geschwungene Disney-Schriftzug war nirgends zu entdecken. Dabei hat Disney mit *König der Löwen*, *Herkules* oder *Toy Story* ja durchaus eigene Actionspiele im Programm. Ist es der Firmenleitung zu peinlich, diese Titel in den eigenen Spielhallen aufzustellen? **Sind die Programme zu schlecht, um damit Geld zu verdienen?** Offenbar ja. Aber der Disney-Konzern ist nicht der einzige Softwareproduzent, der etwas zu verbergen hat. Zahlreiche groß angekündigte **Spiele verschwanden aus den Vertriebsprogrammen und von den Homepages** diverser Hersteller - und damit auch die Erlöse. Eine der großen Weisheiten der Spielebranche lautet: **Nur Qualität verkauft sich.** Über lange Zeit und in großen Stückzahlen. Daher folgt nun ein gutgemeinter Rat an Entwickler und ungeduldige Geldgeber. Gebt den Programmierern die Zeit, die sie brauchen, um grobe Fehler zu beheben. Stellt ihnen einen Spieler an die Seite, um die Bedienung zu testen. Und vor allem bezahlt einen professionellen Spieldesigner, der **durch seine Phantasie aus einer flachen Spielidee ein interaktives Abenteuer** macht. Eine zahlende Kundschaft wird es danken.

iF/A-18E Carrier Strike Fighter

Magier des Luftkampfs

Nicht nur realistisch sondern auch überaus schön scheint Interactive Magics neueste Flugsimulation zu werden. Das vielversprechende Spiel soll bereits nächsten Monat in komplett deutscher Version erhältlich sein. Herzstück des Spiels ist das dynamische Missionssystem TALON, das bereits in *iF-22* überzeugen konnte. Ob das Spiel massiv internetfähig sein wird, stand zum Redaktionsschluß noch nicht fest.

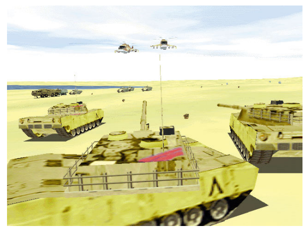


Mehrere hunderttausend Quadratkilometer Land werden mit aktuellen Satellitendaten in Echtzeit dargestellt.

Spearhead

70 Tonnen Stahl im Nacken

Die Zombie VR Studios, bekannt durch *Spec Ops*, stellen gerade eine hochrealistische Panzersimulation fertig. Das von Interactive Magic vertriebene Spiel soll weniger durch grafische Raffinesse als durch tiefes Gameplay gegen die hochkarätigen Mitbewerber wie *M1 Tank Platoon 2* bestehen. Der Actionreichtum ist laut Zombie recht groß, ein Armored Fist sollte man aber nicht erwarten.



Die kargen Wüsten gestatten die Berechnung zahlreicher Taktiken des Computergegners.

Total Air War

DID im Echtzeitfieber

Eine ungewöhnliche Ehe gehen Flugsimulation und Echtzeit-Strategie in *Total Air War* ein. Als Befehlshaber zahlreicher Flugzeugstaffeln wird der Spieler die Lufthoheit in diversen Krisengebieten erobern müssen. Dazu stehen die bewährten Möglichkeiten der Echtzeit-Strategie zur Verfügung, dank des integrierten F-22-Simulators kann man einzelne Kämpfe auch selber bestreiten. Mit etwas Glück liegt *TAW* nächsten Monat in review-fähiger Version vor.



Der War Room ist das Herzstück von Total Air War.

F-16 Multirole Fighter und MiG-29 Fulcrum

Doppelt fliegt besser

Mit *F-16 Multirole Fighter* und *MiG-29 Fulcrum* stellt Novalogic zwei sich ergänzende Flugsimulationen vor. Einerseits wird jeweils die andere politische Seite der in beiden Produkten enthaltenen Kampagnen zur Aufgabe gemacht, andererseits können beide Maschinen auf Novalogics Spieleserver Novaworld gegeneinander antreten. Die grafisch und spielerisch sehr ähnlichen Titel werden ab Oktober getrennt verkauft, der ebenfalls geplante Doppelpack wird etwas später zu haben sein.



Die ohnehin atemberaubende Grafikengine des F-22 Raptor wurde nochmals verbessert und stellt auf den plastischen Landschaften nun auch dichte Siedlungen dar.

TELEGRAMM

+++ Microsofts mit zahlreichen Vorschußlorbeeren bedachter *Combat Flight Simulator* kommt nun doch erst im November. Die WW2-Flugsimulation basiert auf dem *FS98*, soll aber deutlich bessere Grafiken besitzen. +++ *Israeli Air Power* wird Jane's (Electronic Arts) erste Flugsimulation sein, die in der Ära der 70er Jahre spielt. Mit einem Erscheinen ist noch in diesem Jahr zu rechnen. +++ Interactive Magics neueste Internet-Flugsimulation ist *Dawn of Aces*. Die Grafiken der WW1-Simulation kann mit den aktuellen Offline-Titeln durchaus konkurrieren. Die kostenfreie Betatestphase ist noch nicht abgeschlossen. +++ Das von Hasbro (*Monopoly*) übernommene Softwarehaus MicroProse arbeitet an einer Neuauflage der Hubschraubersimulation *Gunship*. +++ Die nächste Version von Microsofts *Flight Simulator* wird erstmals auf authentischem Kartenmaterial basieren. Microsoft unterzeichnete einen entsprechenden Vertrag mit Jeppesen, einem führenden Flugdienstleister. +++ Der Termin für den 3D-Patch zu *Red Baron II* ist auf den Oktober verlegt worden. +++ Das zum Kauf angebotene Softarehaus Dynamix arbeitet für den *Pro Pilot 99* mit der National Association of Flight Instructors zusammen, um eine völlig realistische Flugleitung zu simulieren. +++





Petra Maueröder über die Besserkönner

Electronic Arts-Boß Larry Probst muß sich seit neuestem fühlen wie seinerseits Leonardo di Caprio am Bug der Titanic („Ich bin der König der Welt…"). **Die Nummer 1 unter den Spiele-Herstellern nahm die Aufforderung „*Command & Conquer*" („Anführen & Erobern") wörtlich und übernimmt Westwood samt den Designern Brett Sperry und Louis Castle** – das ist ungefähr so, als wenn sich General Motors oder Daimler-Chrysler Ferrari einverleiben und Michael Schumacher als Zugabe bekommen. Die Westwood Studios haben Electronic Arts gerade noch gefehlt – **dank eines genialen Schachzugs wurde die Spiele-Supermacht über Nacht zum bedeutendsten Echtzeitstrategie-Anbieter.** Bei Sportsimulationen, Weltraum-Shootern und Rollenspielen hat das Imperium aus dem kalifornischen San Mateo ja bereits eine Quasi-Monopol-Stellung inne (siehe Referenz-Liste). **Mit *Command & Conquer* gehört EA ab sofort außerdem die Coca Cola unter den Spiele-Marken, was den Bekanntheitsgrad und die Popularität anbelangt.** Und was ändert sich dadurch für den Spiele-Käufer? Wenig, sagen Branchenkenner voraus – außer daß auf den Packungen von *Command & Conquer 3: Tiberian Sun* und *Lands of Lore 3* ein Electronic Arts-Schriftzug anstatt des roten Virgin Interactive-Logos prangen wird. Man darf davon ausgehen, daß sich der neue Inhaber nicht unnötig in die erfolgreiche Politik von Westwood einmischt – Motto: Der Laden läuft gut, warum also etwas ändern? **Viele Große wollten die Zocker aus Las Vegas haben, Westwood hat sich für den Größten entschieden: Electronic Arts.** Ein unsinkbarer Riese? Genau das hat man den Passagieren der Titanic auch erzählt…

Land of Hope

Konkurrenz für Anno 1602?

Große Hoffnungen setzt das Hannoveraner Innonics-Team in den *Anno 1602*-Herausforderer *Land of Hope*. Das Aufbaustrategiespiel erscheint im Frühjahr 1999 („Vor *Age of Empires 2*!") und basiert auf den Säulen Handel, Militär, Religion, Staatliches und Diplomatie. Highlights: 40 Gebäude-Typen, eine Vielzahl von Spielzielen, Auflösungen bis 1.024x768 (65.000 Farben).



Die ersten Studien deuten bereits an, welches Potential in Land of Hope steckt.

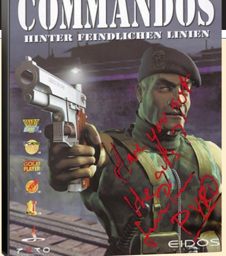
Kurt

Fußballmanager der BM-Crew

Was sich nach einer Nirvana-Gedächtnis-CD anhört, ist in Wirklichkeit eine mutmaßlich „revolutionäre" Fußballmanagement-Simulation von Heart-Line, dem neuen Label der *Bundesliga Manager*-Programmierer (siehe Interview auf Seite …). Comic-Figur *Kurt* wird – ähnlich wie der *Anstoß 2*-Ball – des öfteren im Programm auftauchen. Die WiSim kommt im Oktober auf den Markt, ist Internet-tauglich, enthält einen Editor und verwaltet 430.000 Eigenschaften von 8.000 Spielern. Die Benutzerführung wird sich an *Kai's Power Goo* anlehnen: Mit maximal zwei Klicks soll man jeden Menüpunkt erreichen können.



Hier kommt Kurt: Witzige Cartoon-Animationen lockern den Fußballmanager auf.



GEWINNSPIEL

Javier Perez hat seinen Filzstift gezückt und 20 Exemplare des derzeit meistverkauften PC-Spiels für die PC Games-Leser signiert. Das Mitmachen bei der Competition von Eidos Interactive lohnt sich auch für jene, die sich den Taktik-Knüller bereits zugelegt haben, denn obendrein spendiert der Hersteller 20 offizielle *Commandos*-Taktikbücher.

Unsere Preisfrage: Wie lautet der Name der 13. Mission?

Schreiben Sie die Lösung auf eine Postkarte und senden Sie diese bis 30. September 1998 an folgende Adresse:

Computec Verlag ▮ Redaktion PC Games ▮ Commandos-Gewinnspiel ▮ Roonstraße 21 ▮ 90429 Nürnberg

Commandos 2

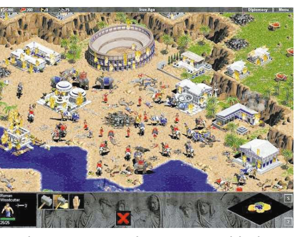
Erste Details enthüllt

Javier Perez, Chef der spanischen Pyro Studios, verrät erste Neuerungen von *Commandos 2*, das voraussichtlich Mitte 1999 erscheint: „Wir werden noch mehr Spieltiefe entwickeln, indem wir zum Beispiel Nachtmissionen und mehr Wettereffekte wie Nebel, Regen und Schlamm einsetzen". Der bislang sechsköpfige Einzelkämpfer-Trupp wird aufgestockt und beherrscht mehr Aktionen: Der Green Beret legt Stolperdrähte aus, verfügt über eine Spezialarmbrust und bedient ein MG. Als zusätzliche Schauplätze kommt der Pazifik in Betracht, d. h. daß neben deutschen Truppen auch japanische Gegner auftauchen.

AoE: Rise of Rome

Viele Wege führen nach Zusatz-CD-ROM

Stichtag 5. November: Dann erscheint mit *Rise of Rome* die offizielle Zusatz-CD für *Age of Empires*. Karthager, Römer und Palmyrer bekämpfen sich mit neuen Einheiten wie dem gepanzerten Elefanten, Kamelreitern, einer neuen Galeere, stachelbewehrten Streitwägen und steineschleudernden Infanteristen. Im Preis von DM 50,- enthalten: Vier Kampagnen, neue Technologien (Logistik, Märtyrertum usw.), zusätzliche Gebäude (unter anderem ein Kolosseum als Weltwunder), größere Karten und eine überarbeitete Steuerung.



An den monumentalen Massenschlachten sind fünf neue Einheiten beteiligt.

TELEGRAMM

+++ Die Westwood Studios stehen derzeit in Verhandlungen mit mehreren Hollywood-Studios, um einen *Command & Conquer*-Spielfilm zu produzieren. +++ *Die Völker* verschoben: Das Fantasy-Echtzeitstrategiespiel von JoWood und Neo (siehe Preview in PC Games 9/98) verschiebt sich auf das Frühjahr ´99. Grund: Die Entwickler wollen den Aufbau-Charakter noch stärker herausarbeiten. +++ Virus auf *WarGames*-CD-ROMs: Beim Start des elektronischen Registrierungs-Programms aktiviert sich der Win32/Marburg-Virus. Allen betroffenen Kunden, die sich via Internet haben registrieren lassen, läßt Hersteller MGM Interactive automatisch eine Anti-Viren-Software zukommen. Das eigentliche Spiel ist übrigens virenfrei. +++ Im Oktober will Ascaron mit *Anstoß 2 Gold* eine Compilation vorstellen, die aus dem Referenz-Fußballmanager *Anstoß 2*, der Zusatz-CD-ROM *Verlängerung* und etlichen neuen Features besteht. +++



& RENNSPIELE SPORT

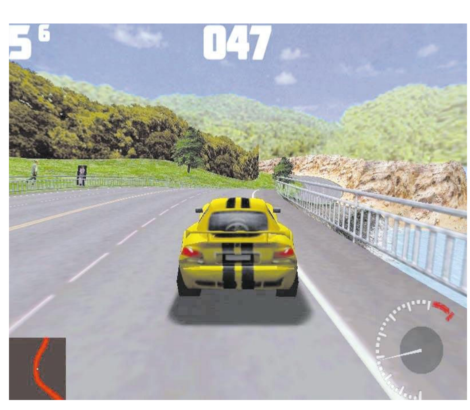
Florian Stangl grantelt über Pressemitteilungen

Lehrstunde für PR Manager, Thema: Pressemitteilungen, wie sie besser nie geschrieben werden. Fallbeispiel: Accolades Ankündigung für *Test Drive 5*. Seite eins beginnt mit der Überschrift „*Test Drive 5* enthält 28 lizenzierte Autos und Musik von fünf Bands". Schön, aber wo bitte geht's zum Spiel? Das Auge rutscht nach unten: „Accolade ist einer der führenden Hersteller bla bla...", weiter zu „zehn lizenzierte Songs bla bla..." bis hin zum finalen Statement „**Die heißen Autos machen zusammen mit dem geilen Soundtrack *Test Drive 5* sicher zu einer intensiven Spielerfahrung.**" Und das soll der Producer gesagt haben? Nun gut, zumindest gab's schon mal nen Hinweis, daß es einen Producer gibt. Hoffnung keimt auf, der nächste Absatz ist in Sicht, doch der schwadroniert nur über die Bands... auf Seite zwei geht es weiter mit der Aufzählung der dollen Autos, dann leiert man die 17 Kurse runter und gelangt, ab der Mitte von Seite zwei, endlich zu den Features des Spiels. Hoppla, da wird's aber auch nicht besser: „MultiDynamic Environment Mapping" ist da zu lesen, was ja schon mal ganz nett klingt, doch dann kommt's: „Branching Technology" - wow, ist ja unglaublich! **Was so toll klingt, sieht im Spiel so aus:** Die Straße teilt sich, weil ein Polygonklotz in der Mitte zum Ausweichen zwingt. Hm... Warum Accolade die Lizenz und die Autos so betont, wird mir klar, als ich *Test Drive: Off-Road 2* sehe - das selbe Spiel, nur andere Lizenzen und andere Musik. Und als ich bei der Präsentation auf dem Weg zum stillen Örtchen an der **PlayStation-Abteilung** vorbeikomme und gerade das Snowboard-Spiel *Big Air* läuft, denke ich mir: „Wenn man jetzt das Brett durch eine Corvette ersetzt und ne andere Musik spielt..."

Test Drive 5

Mehr Lizenzen und neuer Soundtrack

Accolade läßt nicht locker: Während *Need for Speed 3*, der direkte Konkurrent, auf grafische und spielerische Neuerungen setzt, betont das *Test Drive 5*-Team vor allem die neu lizenzierten Wagen und die Tatsache, daß fünf Bands Songs zum Soundtrack beisteuern. Mit von der Partie sind Fear Factory, KMFDM oder auch Pitchshifter. Spielerisch hat sich nicht viel getan, außer daß Accolade mit sich verzweigenden Strecken für Abwechslung sorgen will. Die uns gezeigte Version unterschied sich allerdings weder spielerisch noch optisch deutlich vom Vorgänger, so daß noch viel Arbeit auf die Designer zukommt. Zumindest wurde versprochen, die Fahrphysik zu verbessern, um dem Spieler eine bessere Kontrolle seines Vehikels zu ermöglichen. Die weiter fortgeschrittene PlayStation-Version gab diesbezüglich Anlaß zur Hoffnung. Auf jeden Fall soll man zu sechst im Netzwerk flitzen dürfen. Erscheinen soll *Test Drive 5* schon im Oktober.



Test Drive 5 bringt neue Lizenzen und hoffentlich auch spielerische Verbesserungen mit sich.

Test Drive: Off-Road 2

Mit Accolade über Stock und Stein

Das Gelände-Spektakel *Off-Road* geht in die zweite Runde: Nach dem eher mäßigen Vorgänger will Accolade in der Fortsetzung mit kleinen Verbesserungen die Qualitätsschrauber anziehen. Neben der überarbeiteten Grafik-Engine, die der von *Test Drive 5* erheblich ähnelt, wird es neue Lizenz-Wagen wie Hummer oder den Dodge T-Rex geben, außerdem den Song „Black" von Sevendust als Soundtrack und sechs neue Strecken auf Hawaii, rund um den Mont Blanc oder in den Hügeln von Santa Cruz. Die uns gezeigte Version enthielt noch nicht die zerstörbaren Objekte wie Baumstämme, Zäune oder Büsche, die der Spieler in der fertigen Fassung niederwalzen können soll. Versprochen wurde von Designern, daß die Physik-Engine die unterschiedlichen Schwerpunkte der Geländewagen berücksichtigt, die dann entsprechend bei allzu gewagten Fahrmanövern umkippen sollen. Geplanter Veröffentlichungstermin ist November 1998.



In Test Drive: Off-Road 2 sollen viele Objekte wie Zäune oder Baumstämme enthalten sein, die Sie niederwalzen dürfen.

Thrust, Twist´n Turn

Schnell, schneller, am schnellsten

Thrust, Twist'n Turn - kurz *T.T.T.* - vom bislang relativ unbekannten Entwicklungsteam Carts Entertainment ist ein blitzschnelles, unkompliziertes Rennspiel mit Fantasiestrecken, welche die Grundidee von *Gremlins Fatal Racing* neu beleben. Hier geht es nicht um gefühlvolles Fahren, sondern um Geschwindigkeit und dramatische Stunts auf den wilden Strecken, die mit schwindelerregenden Loopings und rasanten Steilkurven alles andere als sparsam umgehen. Neben der flotten Grafik, die von der sogenannten Twilight-Engine erzeugt wird, glänzt *T.T.T.* mit einem komfortablen Streckeneditor, der jederzeit neue Stuntkurse ermöglicht. Carts Entertainment plant eine spezielle Voodoo²-Version mit zusätzlichen Grafikeffekten, außerdem einen Mehrspieler-Modus über Netzwerk und Internet. Veröffentlichungstermin ist voraussichtlich Dezember 1998.



Thrust, Twist'n Turn ist ein rasantes Rennspiel mit Fantasiekursen und einem komfortablen Streckeneditor.





In dieser Liste finden Sie aktuell erhältliche Budget-Software.

Premier Collection (Eidos Interactive)	
Tomb Raider – Director´s Cut	DM 49,95
Sold Out (Virgin)	
Dune	DM 14,95
Goal!	DM 14,95
Lure of the Temptress	DM 14,95
Manic Karts	DM 14,95
Player Manager	DM 14,95
White Label (Virgin)	
Baphomets Fluch	DM 24,95
Cyberia 2	DM 29,95
Toonstruck	DM 24,95
Z	DM 24,95
7th Guest & 11th Hour	DM 34,95
Neon Edition (Psygnosis)	
WipEout	DM 29,95
Destruction Derby	DM 29,95
Ecstatica	DM 29,95
Die Stadt der verlorenen Kinder	DM 29,95
Dicsworld 2	DM 39,95
Lemmings 3D	DM 29,95
Lemmings 1-3	DM 29,95
Classic (Electronic Arts)	
ATF Classic	DM ca. 40.-
Longbow	DM ca. 40.-
KKND	DM ca. 40.-
Privateer 2	DM ca. 40.-
USNF 97	DM ca. 40.-
Wing Commander 4	DM ca. 40.-
Bioforge Classic	DM ca. 40.-
Crusader – No Remorse	DM ca. 40.-
FIFA 96	DM ca. 40.-
Labyrinth of Time	DM ca. 40.-
Magic Carpet 2	DM ca. 40.-
PGA Euro Tour	DM ca. 40.-
Road Rush	DM ca. 40.-
Shadow Caster	DM ca. 40.-
Sherlock Holmes 2	DM ca. 40.-
Sim City	DM ca. 40.-
Sim Isle	DM ca. 40.-
Sim Tower	DM ca. 40.-
Time Commando	DM ca. 40.-
Ultima 8	DM ca. 40.-
Ultima Collection	DM ca. 80.-
Wing Commander 3	DM ca. 40.-
Sydicate Wars	DM ca. 40.-
Best of Voodoo	DM ca. 50.-
Power Plus (MicroProse)	
Best of Strategy	DM 89,95
Classicline (Blue Byte)	
Albion	DM 29,95
Battle Isle 3	DM 29,95
Battle Team 1	DM 19,95
Battle Team 2	DM 19,95
Chewy	DM 29,95
Die Siedler	DM 29,95
DTVR	DM 29,95
Historyline	DM 19,95
Replay (GT Interactive)	
3 Skulls of the Toltecs	ca. DM 30,-
Carmageddon	ca. DM 30.-
Deadlock	ca. DM 30,-
Flight of the Amazon Queen	ca. DM 20,-
Imperium Galactica	DM 30,-
Nine – The Last Resort	DM 20,-
Puzzle Bobble	DM 20,-
Sensible World of Soccer 96/97	DM 20,-
SPQR	DM 20,-
Williams Arcade Classics	ca. DM 40,-
Z + Z – Expansion Set	DM 30,-
Classics (Ikarion)	
Hattrick	DM 29,95
The White Label (Virgin Interactive)	
Bleifuss 2	DM 24,95

Ultimate Strategy Archives

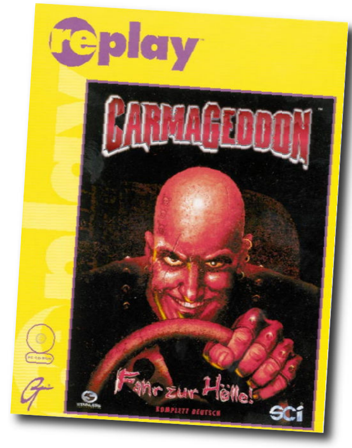
Spielegeschichte



Auch wenn der Sommer im Moment mehr zu einem Biergartenbesuch einlädt als zu durchzockten Nächten vor dem PC, sollte dieses Paket trotzdem nicht unbeachtet bleiben. Interplay hat in der Sammlung so ziemlich alle Hochkaräter der Jahre 91 bis 97 versammelt, so daß der Titel „Archiv" wohl sehr zutreffend ist. Die vier CD-ROMs mit den acht Titeln sollten für einen lang anhaltenden Spielspaß sorgen, der sich sicherlich bis in den Herbst hinein halten wird. Mit von der Partie sind: *Dark Colony, Sid Meiers Civilization, M.A.X., X-Com – UFO Defender, Jagged Alliance – Deadly Games, Railroad Tycoon Deluxe, Heros of Might and Magic* und *Conquest of the New World Deluxe*.
Empfohlener Verkaufspreis: Ca. DM 80.-

Carmageddon

Höllenritt

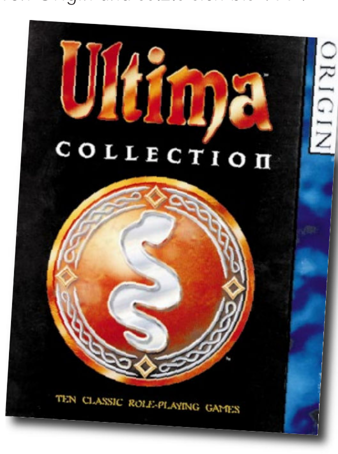


Die Replay Reihe von GT Interactive hat sich um einen weiteren Verkaufsschlager vergrößert. Mit *Carmageddon* geben die Hamburger gerade noch rechtzeitig vor dem Erscheinen des Nachfolgers jedem die Chance, sich von dem Spielwitz des Action-Rennspiels zu überzeugen. Ihre Fahrkünste und Ihr Durchsetzungsvermögen können Sie dabei auf 36 völlig abgedrehten Rennstrecken unter Beweis stellen und im Mehrspielermodus kann gegen Freunde angetreten werden. Empfohlener Verkaufspreis: Ca. DM 30.-

Ultima Collection

Zurück zum Ursprung

Die Geschichte von *Ultima* begann bereits vor langer Zeit. Bereits 1980 erschien der erste Teil des Rollenspielklassikers von Origin und setzte sich bis 1994 zu Teil acht fort. Electronic Arts nahm den bevorstehenden Release von *Ultima 9* zum Anlaß und packte alle Vorgänger auf eine CD. Für Rollenspielfans ein Muß.
Empfohlener Verkaufspreis: ca. DM 80.-



Der Produzent

Die Welt des Films

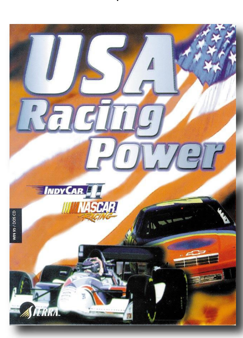
Für gerade einmal zehn Mark bietet Prism Leisure in der Megastark-Reihe die Wirtschaftssimulation *Der Produzent* aus dem Jahre 1996 an. Um sich jedoch in der Filmbranche durchzubeißen, braucht man mehr als wirtschaftliches Geschick. So müssen Sie sich zwar gegen einzelne Konkurrenten zur Wehr setzten, aber ohne ein glückliches Händchen für den richtigen Musiktrend werden Sie keinen Erfolg haben.
Empfohlener Verkaufspreis: DM 10.-



USA Racing Power

Zwei in Einem

Cendant Software hat sich ein Herz gefaßt und allen Rennsportbegeisterten ein Packet der Extraklasse geschnürt. Mit den beiden Titeln *Nascar Racing 2* und *Indycar Racing 2* erhalten Sie zwei Rennspiele die sich mit dem amerikanischen Motorrennsport befassen. Während Sie bei *Nascar* Ihre Runden in einem Stockcar drehen, gilt es bei *Indycar* auf 15 Orginalstrecken mit Renntaktiken der Indy-Car-Serie die Gegner zu überlisten.
Empfohlener Verkaufspreis: ca. DM 50.-



MARKTDATEN & MACHER

Joymania-Gründer Peter Ohlmann ist der Entwickler von Knights & Merchants

Viele Hersteller wären glücklich, einen der Siedler 2-Programmierer in ihren Reihen zu haben. Warum hast Du Dich dennoch selbständig gemacht?
Wir konnten die ersten 14 Monate in aller Ruhe an *Knights & Merchants* arbeiten, ohne Termine oder Absprachen wahrnehmen zu müssen. Wären wir nicht selbständig gewesen, hätten wir auf diese Art des Arbeitens verzichten müssen. Außerdem wollen wir unsere Spiele nicht nach den Vorgaben einer Marketingabteilung, sondern nach unseren eigenen Vorstellungen entwickeln.

Könntest Du Dir eine Zusammenarbeit mit Deinen Ex-Kollegen von Funatics vorstellen?
Thomas Häuser und Thorsten Knop gehören eindeutig zu den besten und erfahrensten Spielentwicklern hier in Deutschland. Eine Kooperation wäre daher für uns nur von Vorteil. Mal schauen, wie sich die deutsche Spielelandschaft entwickeln wird.

Welche Schlagzeile würdest Du gerne über Knights & Merchants lesen?
Schwer zu sagen, zumindest nicht „Siedler 2 1/2".

Welches (Konkurrenz-)Spiel hat Dich in letzter Zeit am stärksten beeindruckt?
Jedi Knight habe ich sehr ausgiebig gespielt - das Spiel ist von der Stimmung her sehr fesselnd.

Auf welche Features in K&M bist Du besonders stolz?
Ich denke, daß unser Militärsystem eine willkommene Abwechslung zum typischen *C&C*-Kampf darstellt. Auch die Straßenarchitektur in *K&M* ist eine komplexe und anspruchsvolle Angelegenheit, die viel Raum zum Ausprobieren bereitstellt. Im übrigen sind die Netzwerksessions mit bis zu 6 Spielern sehr lustig, da meist jeder Spieler ein anderes System für den Städtebau ausprobiert.

Welches K&M-Feature hat Dir am meisten Kopfzerbrechen bereitet?
Wir haben sehr lange am Kampfsystem herumgefeilt, da wir uns in jedem Fall von den bisherigen Echtzeitkampfsystemen lösen wollten. Obwohl das Spiel längst abgeschlossen ist, spielen wir im Augenblick verstärkt die taktischen Szenarien im Netzwerk. Es macht Spaß, aufgrund der besseren Taktik haushoch zu gewinnen.

Electronic Arts

... schluckt die Westwood Studios

122,5 Millionen Dollar – diese Summe sind die Westwood Studios (*Command & Conquer, Alarmstufe Rot, Blade Runner, Lands of Lore 2, Dune 2000*) dem weltgrößten Hersteller von Computer- und Videospielen wert. Electronic Arts, die Nummer 2 unter den PC-Spiele-Herstellern (nach Cendant Software), sichert sich mit diesem Deal nicht nur die Rechte an *Command & Conquer 3: Operation Tiberium Sun* sowie *Lands of Lore 3*, sondern übernimmt auch die 40 Entwickler der Virgin Studios samt den laufenden Projekten (siehe Special). Die beiden Westwood-Gründer Brett Sperry und Louis Castle haben bereits Fünf-Jahres-Verträge unterschrieben. Zu Electronic Arts gehören die Marken Origin (*Wing Commander*, *Ultima*), Bullfrog (*Dungeon Keeper*, *Theme Park*), Jane's (*AH-64D Longbow*), EA Sports (*NHL*, *FIFA*), Maxis (*SimCity*) und Electronic Arts selbst (*Moto Racer*, *Need for Speed*). Außerdem haben Sid Meiers Firaxis (*Alpha Centauri*) und Accolade (*TestDrive*) Verträge mit dem Spiele-Riesen. Was aus Virgin Interactive wird, stand zu Redaktionsschluß noch nicht fest.

Cendant





Blizzard zu verkaufen

Cendant, die Mutterfirma von Sierra und Blizzard, will ihre Töchter loswerden – und zwar notfalls per Börsengang. Das durch einen Bilanzfälschungsskandal in die Schlagzeilen geratene Unternehmen (ehemals CUC) hatte erst 1996 für die Rekordsumme von 2,2 Milliarden US-Dollar die Hersteller Davidson (dem wiederum Blizzard gehört) und Sierra-Online (Sierra, Dynamix, Impressions, Papyrus usw.) aufgekauft. Den Wert beider Firmen schätzen Experten auf über eine Milliarde US-Dollar; ersten Gerüchten zufolge soll Electronic Arts bereits Interesse signalisiert haben. Cendant betreibt unter anderem Hotels, Autovermietungen und Reisebüros.

Gas Powered Games

Chris Taylor gibt kräftig Gas

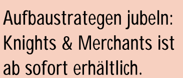


Total Annihilation-Designer und –Programmierer Chris Taylor (siehe Interview in PC Games 9/98) hat einen Vertrag mit Microsoft unterschrieben, der die ersten Spiele seiner neuen Firma Gas Powered Games umfaßt. Zu den Partnern von Microsoft zählen bislang die Ensemble Studios (*Age of Empires*) und Terratools (*Urban Assault*).

Interplay

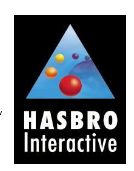
Rollenspiel-Abteilung gegründet

Diesen Namen sollten sich Rollenspiel-Fans gut merken: Black Isle Studios heißt das frisch gegründete Team, das für Interplay Top-Hits wie *Baldur's Gate* oder *Fallout 2* entwickelt. Für die Black Isle Studios arbeitet neben Fallout-Mitproduzent Feargus Urquhart auch Attic-Gründungsmitglied Guido Henkel (*Die Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva*).



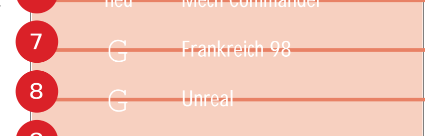
Hasbro Interactive

Monopoly-sten kaufen MicroProse



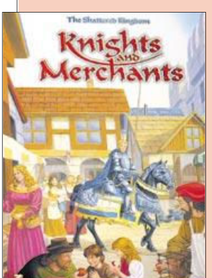
Die Computerspiel-Sparte des Spielwaren-Giganten Hasbro (Parker, MB, Playskool, Kenner) wird in Zukunft neben familientauglichen Brettspiel-Umsetzungen wie *Monopoly, Frogger* oder *Flottenmanöver* auch „richtige" PC-Spiele im Sortiment haben. Durch den Aufkauf von MicroProse erwirbt Hasbro Interactive einen der traditionsreichsten Hersteller, der in den vergangenen 17 Jahren mit Klassikern wie *Civilization 1* und *2*, *Grand Prix 2*, *Colonization*, *X-COM 1-3*, *Master of Orion*, *MechWarrior* oder *Worms* bekannt wurde. In der Entwicklung befindet sich bei MicroProse unter anderem die mit Spannung erwartete Flugsimulation *Falcon 4.0*.

TOP TEN CD-ROM-SPIELE

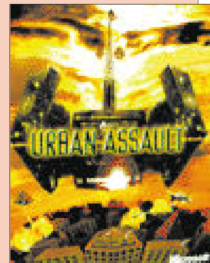


1	D	Commandos
2	D	Anno 1602
3	A	Gold Games 2
4	A	Autobahn Raser
5	A	Tomb Raider Directors Cut
6	neu	Mech Commander
7	G	Frankreich 98
8	G	Unreal
9	A	Starcraft
10	A	Age of Empires

In diesem Monat in allen Kaufhof- und Horten-Filialen:



Aufbaustrategen jubeln: Knights & Merchants ist ab sofort erhältlich.



Kandidat für die Top Ten: Microsofts Action-Strategiespiel Urban Assault.

Innonics

Neues deutsches Label



Bislang waren sie als externes Team bei Sunflowers (*Anno 1602*) unter Vertrag, ab sofort arbeiten sie auf eigene Rechnung: Die Spieldesigner, Grafiker und Musiker hinter populären Wirtschaftssimulationen wie *Aufschwung Ost* und *Holiday Island* haben in Hannover die Firma Innonics ins Leben gerufen. Erste Projekte: Das Quiz-Spiel *Eques* (erscheint bereits im Oktober) und das Aufbaustrategiespiel *Land of Hope*.

Lionhead

Theme Park-Erfinder geht



Herber Rückschlag für Peter Molyneux: „Wunderkind" Demis Hassabis, der bereits als 16jähriger die Freizeitpark-Simulation *Theme Park* gemeinsam mit Molyneux entwickelt hat, verläßt Lionhead und macht sich selbständig. Name seiner Londoner Firma: Elixir Studios. Mit 3,5 Mio. verkauften Exemplaren gilt *Theme Park* von Bullfrog als eines der erfolgreichsten Strategiespiele überhaupt.

TELEGRAMM

+++ Virtual X-Citement (*Akte Europa*, *Metro-Police*) verstärkt sich mit ehemaliger Blue Byte-Prominenz: Patric Lagny (Chefprogrammierer von *Battle Isle 3)* und Uwe Maier (Chefgrafiker bei *Incubation* und *Extreme Assault*) verstärken ab sofort das Team, das vor kurzem von Mülheim nach Bochum übergesiedelt ist. +++ Software 2000 expandiert: In den nächsten beiden Jahren wollen die Eutiner die Zahl ihrer Programmierer und Grafiker mehr als verdoppeln (derzeit 15 Mitarbeiter). Statt aktuell 2,5 Titeln will man zukünftig fünf Spiele pro Jahr veröffentlichen. +++ Die Pläne der Blizzard-Abtrünnigen konkretisieren sich: Fugitive nennt sich das Label, das *StarCraft*-Produzent James Phinney zusammen mit neun ehemaligen Blizzard-Kollegen gegründet hat. +++

UND NUN ZUR WERBUNG

Die Besucher der PC Games-Homepage (http://www.pcgames.de) haben gewählt: Zur besten Anzeige in PC Games 9/98 wurde mit großem Abstand das Motiv „*Castrol Honda Superbike World Champions*" gekürt. Wir gratulieren! Die Positionen auf dem Siegertreppchen im einzelnen:



1. Castrol Honda Superbike (Interactive Entert./Funsoft)
2. Mayday (Boris Games/Media Publishing)
3. Knights & Merchants (Joymania/Topware)

Auch in diesem Monat suchen wir wieder die schönste, coolste, witzigste, auffallendste, abgefahrenste, mutigste, interessanteste Anzeige der aktuellen Ausgabe. Wenn Sie sich an unserer Aktion beteiligen möchten, schreiben Sie einfach den Namen des Herstellers bzw. des beworbenen Spiels auf eine Postkarte und senden diese bis 18. September 1998 an folgende Adresse:

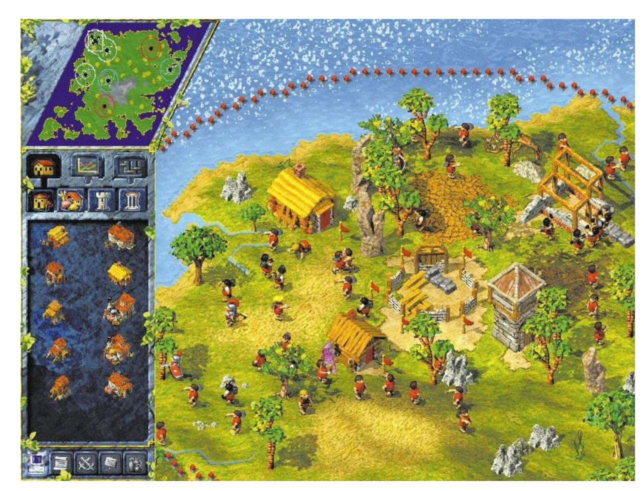
Computec-Verlag
Redaktion PC Games
„Anzeige des Monats"
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Unter allen Einsendungen verlosen wir zehn riesengroße Software-Pakete, die Rainer Rosshirt höchstpersönlich für die Gewinner schnüren wird. Anzeigen des Computec-Verlags sind natürlich von der Wertung ausgeschlossen.

Das Tagebuch der Siedler 3-Macher (Teil 3)

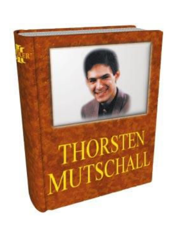
Hausmeister

Der Zeitraum Oktober bis Dezember ´97 steht im Mittelpunkt des dritten Teils unseres exklusiven, streng geheimen Siedler 3-Entwickler-Tagebuchs. Chef-Grafiker Thorsten Mutschall, Projektleiter Torsten Hess, Siedler 3-Designer Volker Wertich und Co-Programmierer Dirk Ringe plaudern unter anderem über die Entstehung der Gebäude und die Warenkreisläufe in Die Siedler 3.



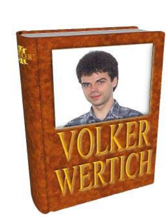
So wird sie aussehen, die endgültige Benutzeroberfläche von Die Siedler 3: Auf die Statusleiste verteilen sich die Übersichtskarte, das Baumenü und die Statistiken.

Oktober



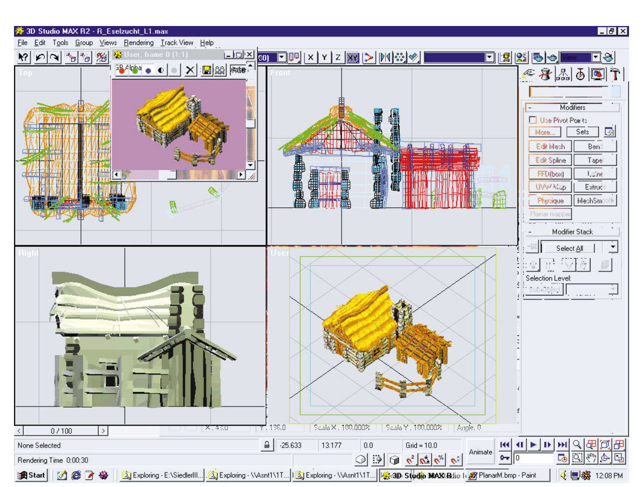
04. 10. 1997

Als feststeht, daß es meine Aufgabe sein wird, in den nächsten Monaten für *Die Siedler 3* einen Großteil der Gebäude zu erstellen, mache ich mich erst einmal mit dem von Torsten Hess entwickelten Stil vertraut. Einige der Gebäude, speziell die der Römer, sind bereits von Torsten gebaut worden und dienen zunächst als Vorlage für die Ausarbeitung der asiatischen Häuser. Um den „knuddligen" *Siedler*-Figuren gerecht zu werden, sollen auch deren Gebäude diesem Stil angepaßt werden. Dazu werden Grundregeln für den Bau von *Siedler*-Häusern festgelegt. So wird zum Beispiel darauf geachtet, starre, gerade Kanten zu vermeiden, um durch bewegte Linien „Leben" in die Objekte zu bringen. Zudem werden alle Texturen „handgemalt". So wird ein allzu klinischer Eindruck vermieden. Nachdem ich mich mit Hilfe diverser seriöser Bücher über die spezifischen Merkmale asiatischer Baukunst kundig gemacht habe, beginne ich mit einem für mich typisch fernöstlichen Turm. Mir wird recht schnell klar, daß durch den Winkel unserer Kamera sowie dem typischen Baustil dieses Kulturkreises besonderer Wert auf die Dächer gelegt werden muß. Nachdem ich dann das erste Modell mit Texturen belegt habe, merke ich, wie aufwendig es sich gestaltet, die Objekte gezielt zu beleuchten, um die von mir gewünschte Lichtwirkung zu erzeugen. Obwohl die Gebäude recht klein sind, will ich dennoch genügend Details in ihnen haben. Immerhin hat es Thorsten Wallner bei seinen noch kleineren Figuren geschafft, selbst einzelne Rüstungsteile sowie Werkzeuge erkennbar zu halten. Da will ich ihm natürlich in nichts nachstehen.

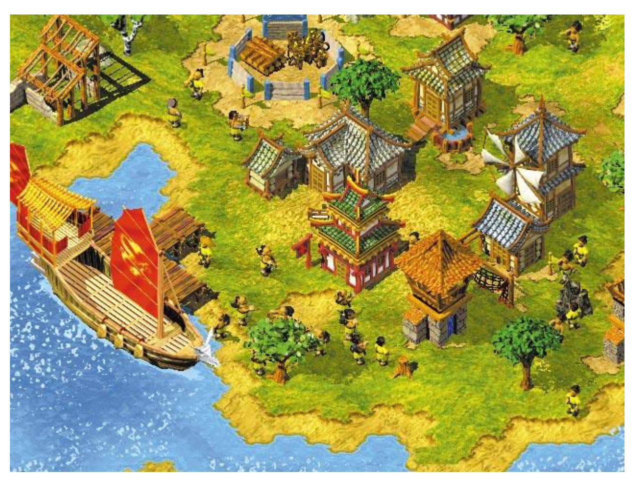


18. 10. 1997

Bei der Programmierung von *Die Siedler* habe ich mich noch um so einige Probleme gedrückt. Die Spielwelt bestand immer aus einem großen Kontinent, und es gab keine Inseln in den Seen. Wurde eine Siedlung von Feinden in zwei Teile zersprengt, ging es wirtschaftlich drunter und drüber. In *Die Siedler 3* gibt es beliebige Spielwelten mit Inseln, Flüssen etc. Die Problematik liegt vor allem darin, den putzigen Siedlern die logischen Zusammenhänge beizubringen. Ein Träger darf nicht versuchen, Waren abzuholen, die auf einer anderen Insel liegen. Es würde bei vielen tausend Siedlern jeden PC hoffnungslos überlasten, während des gesamten Spiels für jede Figur nach einem möglichen Weg zum Ziel zu suchen. Aus diesem Grunde wurden Wirtschaftssektoren eingeführt, die in sich geschlossen sind und durch Meere,

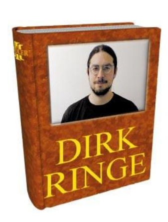


Durch bewußt „schiefe“ Kanten vermeiden die Grafiker den typischen Render-Look. Die Texturen (zum Beispiel das Strohdach) werden aufwendig per Hand verlegt.



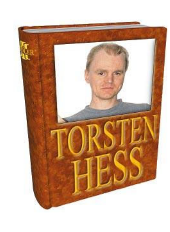
Der erste Screenshot der asiatischen Drachenboote: Der Inhalt der Schiffs-Laderäume und der Lagerhäuser (Mitte, oben) ist auf den ersten Blick erkennbar.

Flüsse, Gegner oder neutrales Land begrenzt werden. Ein Wirtschaftssektor kann beliebig groß werden, aber der Warenaustausch zwischen Wirtschaftssektoren findet über Handelsschiffe und Handelskarawanen statt. Wenn der Gegner also zum Beispiel eine Siedlung in zwei Teile aufspaltet, funktioniert doch jede der beiden neuen Wirtschaftszonen für sich. Je nachdem welche Gebäude dort stehen, kann es sein, daß man dringend einen neuen Holzfäller, ein neues Sägewerk und einen Steinbruch bauen sollte, damit der neue Bereich autark werden kann. Die Programmierung ist sehr aufwendig: Jede Änderung in der Spielwelt (neuer Landbesitzer, großer Stein abgebaut) kann zum Zusammenschluß oder zur Aufteilung von Wirtschaftssektoren führen.



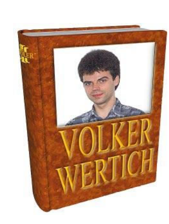
20. 10. 1997
Wir entscheiden uns, *Die Siedler 3* eine Internet-Lobby zu verpassen. In diesem Team aus unverbesserlichen Perfektionisten geschieht dann das Unvermeidliche: Mit ein wenig Chat und gemeinsamen Spielstart ist es nicht getan. Es muß die perfekte Lobby werden, mit Weltrangliste, automatischen Updates, GameZone, Ankündigungen und vielem mehr. Nach heftigen Diskussionen fallen uns sinnvolle Lösungen für alle wichtigen Fälle ein, die den Aufenthalt in der Lobby wesentlich vereinfachen.

November



08. 11. 1997
Im Gegensatz zu *Siedler 2* werden wir ein Menü auf der linken Seite des Spielbildschirms unterbringen. Es gibt keine Fenster, die sich überlagern können. Volker gibt mir die Angaben, welche Buttons er vorgesehen hat, und ich erstelle ein Konzept dafür.

Dezember



19. 12. 1997
Wie funktioniert ein Warenkreislauf in *Die Siedler 3*? Der gesamte Umfang ist recht komplex, die folgende Beschreibung stellt den Ablauf etwas vereinfacht dar: An verschiedenen Gebäuden bieten sich Waren an, zum Beispiel könnten Baumstämme bei einem Holzfäller und in einem Lager liegen. Ein Sägewerk prüft nun seinen Lagerbestand und stellt fest: „Oh, ich habe nur noch einen Baumstamm, ich könnte dringend Nachschub gebrauchen.“ Das Sägewerk trägt sich wie alle anderen „Gebäude mit Bestellungen“ in eine Liste ein. Dabei wird die „Dringlichkeit“ gespeichert, die von verschiedenen Faktoren abhängt. Wenn die Bestellungen aller Gebäude gesammelt wurden, prüft ein weiterer Programmteil die Angebote und Bestellungen. Zunächst werden die dringendsten Bestellungen überprüft, es wird ein möglichst in der Nähe befindliches Angebot gesucht. Beachtet wird dabei auch, ob die angebotene Ware an einer Produktionsstätte (bevorzugt) oder in einem Lager liegt, denn von der Produktionsstätte müßte die Ware früher oder später ohnehin weggetragen werden. Danach werden die weniger dringenden Bestellungen bearbeitet. Ware für Ware, Wirtschaftssektor für Wirtschaftssektor, Spieler für Spieler.

Mitprotokolliert von Petra Maueröder

In der nächsten Ausgabe...
... dreht sich alles um den Handel und die Schiffahrt in Die Siedler 3.



Das römische Weingut und der asiatische Brunnen sind bereits fertiggestellt.

Activate 98: Activision stellt alle Neuheiten vor

Ritter der

Viele Publisher stehen vor der Qual der Wahl: Wo wollen wir ausstellen, auf der CeBIT Home oder der ECTS? Diese Frage brennt deshalb so vielen unter den Nägeln, weil die Kosten für Standmiete und -aufbau in den vergangenen Jahren in die Höhe geschossen sind. Nicht wenige Hersteller können und wollen nicht mehr doppelt zur Kasse gebeten werden und entscheiden sich deshalb für eine der beiden Alternativen.

Activision hat wohl eine sehr gute Lösung gefunden. Das internationale Unternehmen präsentiert auf der CeBIT Home fast alle Neuheiten und läßt dafür die ECTS in London sausen.
Zusätzlich entschied man sich zu einem Event der besonderen Art: Activision karrte alle maßgeblichen Entwickler nach Dublin, um dort auf Castle Lutrellstown die wichtigsten Titel der kommenden zwölf Monate zu zeigen. Dieses Gipfeltreffen konnten wir uns natürlich nicht entgehen lassen, denn neben *Heretic 2*, *Heavy Gear 2* und *Interstate 82* sollte auch zum ersten Mal *Civilization: Call to Power* über die Bildschirme flimmern. Insgesamt über 100 Journalisten aus der ganzen Welt sollten an zwei Tagen alle neuen Produkte genau unter die Lupe nehmen können – das hört sich nach einem utopischen Vorhaben an, aber eine durchweg gute Organisation machte es möglich. In einzelnen Zimmern der Burg hatten die Designer Rechner installiert, um kleinen Gruppen einen möglichst intensiven Einblick in ihre Produkte geben zu können. So wartete zum Beispiel Cecilia Barajas in der Bibliothek und Zach Norman hatte es sich in der Zwischenzeit im Snooker-Room gemütlich gemacht. Nach zwei Tagen stand für die meisten fest: Activision will es wissen, denn fast alle Neuankündigungen verfügen über ein enormes Potential und könnten uns schon bald in den Charts begegnen.

Activision will es wissen

Die Mischung aus renommierten Namen (*Civilization*, *Heretic 2*, *Dark Reign 2*) und erstaunlich frischen Ideen (*Beneath*, *Third World*) hinterließ einen hervorragenden Eindruck.
Neben den Titeln, die wir Ihnen in dieser Ausgabe ausführlich vorstellen, wurde schließlich noch ein Zusatzpack zu einem indizierten Spiel präsentiert, über das wir aus verständlichen Gründen nicht berichten können – und natürlich *Sin*, das schon bald unter die gleiche Kategorie fallen könnte. Richard Gray, Designer und selbsternannter Levellord, weigert sich hartnäckig, seine Spiele auf irgendeinen Markt anzupassen. Trotzdem hat er, im Gegensatz zu vielen seiner Kollegen, eine erstaunlich kritische Haltung: „In Amerika ist Sex verpönt, in Deutschland ist es Gewalt. Ich hasse Zensur, aber letztlich macht Ihr das schon ganz richtig." Noch einen Schritt weiter geht Zach Norman, der sich schon seit geraumer Zeit mit der Problematik auseinandersetzt. Er will eine ganz „besondere" deutsche Version von *Interstate 82* entwickeln: „Schwarze Zensurbalken bei Gewaltszenen, das stell ich mir witzig vor." Ob das letztlich wirklich so amüsant wird, wie es sich zunächst anhört, muß abgewartet werden. Norman hat jedenfalls hoch und heilig versprochen, sich weiterhin den Kopf darüber zu zerbrechen, wie er das Problem lösen kann, ohne daß die Stimmung des Spiels über den Jordan geht. Eine eher seltene, aber durchweg lobenswerte Einstellung.

Remakes von Spieleklassikern

Etwas befremdlich wirkt hingegen Activisions Entscheidung, alte Spieleklassiker wieder aufleben zu lassen. Nachdem bereits die Lizenz für *Asteroids* erworben wurde, sicherte sich das Unternehmen auch die Rechte an *Space Invaders*. Daß Remakes an sich eine tolle Sache sein können, hat im vergangenen Monat *Dune 2000* gezeigt. Ob ähnlicher Erfolg aber auch mit eher simplen Kultspielen zu erzielen ist, scheint mehr als fraglich. Auch wenn grafisch allerhand geboten wird, handelt es sich schließlich immer noch um *Asteroids* – und wer will das 1998 noch spielen?

Oliver Menne ■

Matt Candler
Third World

Seth Gerson
Asteroids

Cecilia Barajas
Civilization: Call to Power

Michel Kripalani
Beneath

Zach Norman
Interstate 82

ÜBERSICHT

Tafelrunde


Greg Borrud
Dark Reign 2
Johnathan Knight
Fighter Squadron
Dan Freed
Heretic 2
Dave Georgeson
Heavy Gear 2



Cecilia Barajas ist Projektleiterin für Civilization: Call to Power: „Civilization ist für mich das beste Spiel aller Zeiten, und ich versuche einfach, es noch ein wenig besser zu machen.“

Unser erster Termin führt uns in die Bibliothek der mittelalterlichen Burg. Cecilia Barajas sitzt auf einem typisch englischen Sofa und begrüßt uns mit den Worten: „Hoffentlich seid Ihr so früh am morgen schon aufnahmefähig.“ Sind wir. Kein Titel wird schließlich mit mehr Spannung erwartet als Civilization: Call to Power. Warum trägt das Spiel eigentlich so einen seltsamen Untertitel? Warum heißt es nicht einfach Civilization 3? Um eine umfassende Antwort zu geben, muß Cecilia etwas weiter ausholen...

Grundsätzlich muß gesagt werden, daß unter dem Namen *Civilization* nicht nur ein Computer-, sondern auch ein Brettspiel existiert, das von Avalon Hill vor vielen Jahren entwickelt und auf den Markt gebracht wurde. Mit *Sid Meier`s Civilization* hat dieses Produkt und auch die Fortsetzung *Advanced Civilization*, die sogar für den PC umgesetzt wurde, nur begrenzte oder unwesentliche Gemeinsamkeiten. Beide Firmen hatten mit dieser Konstellation lange Zeit keine Probleme, schließlich handelte es sich um grundsätzlich unterschiedliche Marktsegmente. Im November 1997 kam es jedoch zum großen Knall: Avalon Hill verkaufte die Namensrechte an Activision und beide Firmen reichten eine Klage gegen MicroProse ein, mit der die Namensrechte – auch für den Bereich Computerspiele – sichergestellt werden sollte. MicroProse reagierte im Januar 1998 mit einer Gegenklage, denn *Sid Meier´s Civilization* befindet sich bereits seit sieben Jahren auf dem Markt – in dieser Zeit hätte sich das Produkt bei den Kunden etabliert und einen gewissen Stellenwert eingenommen.

Civilization: Call to Power

Eine Frage der Ehre

Vermutlich waren sich beide Seiten nicht mehr absolut sicher, wer diesen Rechtsstreit nun für sich entscheiden kann. Deshalb wurde im Juli 1998 bekanntgegeben, daß eine außergerichtliche Lösung gefunden wurde: MicroProse behält die Rechte am Namen *Civilization*, lizenziert ihn aber für den Titel *Call to Power* und eventuelle Zusatzdisks an Activision, von denen außerdem *Civilization II* für die PlayStation umgesetzt wird. MicroProse bringt *Civilization Multiplayer* und die beiden *Erweiterungen Conflicts in Civilization* und *Fantastic Worlds* auf den Markt. Eine verbesserte Version von *Civilization II* wird unter dem Namen *Test of Time* entwickelt.

Ein Schrein muß sein

Alle Klarheiten beseitig? Gut, dann kann es losgehen. Während sich Sid Meier weiterhin mit *Alpha Centauri* herumplagt, versucht Cecilia Barajas als Produzentin von *Civilization: Call to Power* in seine Fußstapfen zu treten. Angst vor der Größe des Projekts oder einer möglichen Blamage hat die Amerikanerin nicht: „*Civilization* ist für mich das beste Spiel aller Zeiten, und ich versuche einfach, es noch ein wenig besser zu machen.“

Ansatzpunkte für sinnvolle Veränderungen sieht Cecilia Barajas natürlich nicht nur im grafischen, sondern auch im spielerischen Bereich: „*Civilization 2* als Nachfolger zu präsentieren, fand ich irgendwie nicht richtig, denn eigentlich war es nicht mehr als ein Update.“ Dieser Fehler soll nicht noch einmal gemacht werden – zumindest nicht von Activision. Schon in der frühen Konzeptionsphase mußte Cecilia Barajas sehr viel Durchsetzungsvermögen zeigen, denn in stundenlangen Meetings wurden immer wieder Stimmen laut, die mit Schlagwörtern wie „Echtzeit“ oder „3D-Grafik“ eine trendgerechte Richtung einschlagen wollten. „Nicht mit mir“, lacht Cecilia Barajas und erzählt von einem kleinen Schrein in ihrem Büro, der *Civilization* und seinem Schöpfer gewidmet ist. „Ich stehe jeden Tag für ein paar Minuten vor diesem Altar – allein der Gedanke, *Civilization* in Echtzeit spielen zu müssen, bringt mich um.“

Kommen wir zunächst zu den Veränderungen, die vorwiegend das Gameplay betreffen. Das allgemeine Spielkonzept bleibt unangetastet, d. h. es handelt sich immer noch um ein rundenbasiertes Strategiespiel, in dem eine Zivilisation aus der Steinzeit in die Zukunft geführt werden muß.

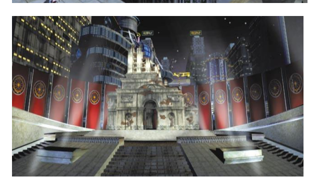
Das Spielkonzept bleibt unangetastet

Ob Sie dabei eine kriegerische oder diplomatische, wirtschaftliche oder wissenschaftliche Orientierung einschlagen, bleibt dabei ganz Ihnen überlassen – das Spielprinzip gibt alle Möglichkeiten zur freien Entfaltungsmöglichkeiten. Sie starten im Jahr 4000 v. Chr. mit einer handvoll Wilder, führen sie durch verschiedene Epochen und beenden schließlich das Spiel im Jahr 3000 n. Chr. in einer hochmodernen Welt. Wer das Original gespielt und geliebt hat, wird sicherlich bemerken, daß bei *Call to Power* wesentlich mehr Zeit zur Verfügung steht – vor allem wird der Blick in die Zukunft stärker herausgestellt. Das ist aber natürlich nicht die einzige Veränderung... Verschiedene Staatsformen spielten schon beim Vorbild eine große Rolle, doch wurde dieser Bereich nie weiter ausgebaut und beschränkte sich auf bekannte Systeme wie Monarchie, Kommunismus oder Demokratie. *In Call to Power* werden wesentlich mehr Gesellschaftsformen zur Auswahl stehen, die aktuellen Entwicklungen im 20. Jahrhundert lieferten den Designern genügend Anhaltspunkte:









Das Intro erstreckt sich über mehrere Epochen bis in die Zukunft.



Ein „Televangelist“ versucht mit einer hinterhältigen Attacke via Fernsehen, die Bevölkerung der feindlichen Stadt aufzuwiegeln und zu einer Rebellion zu überzeugen.



Dogfight in Civilization: Auf offener See treffen mehrere Jets auf eine Propellermaschine des Zweiten Weltkriegs und einen modernen Tarnkappenbomber.

Die Kleinstadt Belgorod verfügt über zwei Bergwerke

Mit subneuralen Werbebotschaften wird der Gegner zermürbt

Mit dem Wachposten lassen sich Feinde früher ausmachen

Der Kreuzer nimmt Dubna unter Beschuß

Monopolisten und Idealisten, Sekten und Initiativen wurden analysiert und in das Spiel integriert. Welche Auswirkungen diese Systeme auf das Spiel haben, läßt sich am besten anhand eines Beispiels erklären. Eine Zivilisation, die sich hinter einer Religion verschanzt kann unter bestimmten Voraussetzungen eine Armee von „Predigern" aufstellen um die Staatskasse klingeln zu lassen.

Gesellschaftsbildung

Diese wortgewandten Meinungsmacher versuchen, die Bevölkerung einer fremden Stadt von ihrem Glauben zu überzeugen – das gelingt besonders gut, wenn es sich um eine wohlhabende oder verarmte Gesellschaft handelt. Wenn das Volk konvertiert, so fließen die Spendengelder in Strömen, der persönliche Reichtum nimmt zu und die „angegriffene" Stadt blutet langsam aus. Natürlich existieren ausreichend Schutz- und Gegenmaßnahmen, um eine solche Attacke ins Leere laufen zu lassen – sonst würde schnell ein Ungleichgewicht entstehen. Die einfachste Möglichkeit ist sicherlich das Errichten von Stadtmauern, damit – zusammen mit einem eventuell vorhandenen Geheimdienst – kontrolliert werden kann, wer sich recht- oder unrechtmäßig Zutritt verschaffen möchte. Mit einem gewissen Risiko ist hingegen die Einführung der Inquisition verbunden, denn nur allzu rasch schlagen sich die Auswirkungen auf das Gemüt der Gesamtbevölkerung nieder – und das senkt bekanntlich die Motivation und Produktivität.

Ein weiteres Beispiel: Eine außerordentlich kapitalistische Regierung wird vermutlich weniger an der Finanzkraft einer konkurrierenden Zivilisation interessiert sein. Hier rückt die Leistungsfähigkeit der Gesellschaft in Bezug auf Produktion und Handel in den Vordergrund. Hat eine benachbarte Stadt mit überdurchschnittlich hoher Arbeitslosigkeit zu kämpfen, so können – trotz beleidigend niedriger Löhne – Arbeitskräfte abgeworben werden. Der Gegner wird verdutzt feststellen müssen,



Im Gegensatz zu seinem Vorgänger legt Call to Power sehr viel Wert auf gute Optik. Dazu gehören natürlich auch Nebel- und Explosionseffekte.

daß große Teile seiner Bürger plötzlich für die Konkurrenz in die Hände spuckt...

Darüber hinaus kann natürlich die Produktivität der eigenen Bevölkerung gesteigert werden. Womit? Ganz einfach, mit Satelittenfernsehen! „McDonald´s, MTV und Baywatch haben mehr für den Kapitalismus getan, als man sich vielleicht oberflächlich vorstellen kann", lacht Cecilia Barajas und erklärt das System genauer: „Im Fernsehen bekommt man so viele Sachen präsentiert, die eigentlich völlig überflüssig sind – man muß sie aber trotzdem haben, vielleicht als eine Art Statussymbol. Wir versuchen also alle Aspekte einer Staats- oder Gesellschaftsform zu berücksichtigen, um ausreichend Unterscheidungsmerkmale heraus-

Ein Legionär kämpft mit einer Stadtwache

Belgorod ist eine kapitalistische Kleinstadt

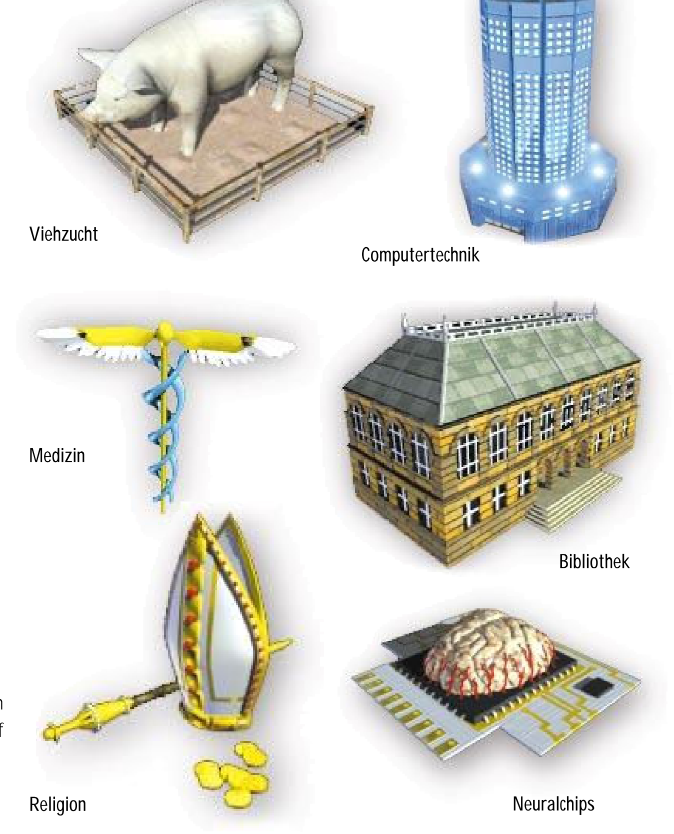
Constantinople verfügt über Tempelanlagen

zuarbeiten.“

Einige Funktionen und Einheiten können ihre Wirkung erst im Mehrspielermodus richtig entfalten – auch wenn sie im normalen Spiel gegen den Computer genauso zur Verfügung stehen. „Kriege werden doch in unserer heutigen Zeit nur noch selten auf dem Schlachtfeld ausgetragen.

Krieg ohne Waffen

Wenn man sich das richtig überlegt, gibt es viel subtilere Möglichkeiten“, sagt Cecilia Barajas und richtet damit das Augenmerk auf andere Aspekte des Gameplays. „Nehmen wir zum Beispiel an, daß sich drei Zivilisationen in unmittelbarer Umgebung befinden. Wir spielen die Römer. Im Norden befinden sich die Griechen, noch weiter nördlich die Azteken. Unsere beiden Konkurrenten haben ein Handelsabkommen, die Griechen liefern chemische Düngemittel an die Azteken. Das ist unserem Volk gleich aus zwei Gründen ein Dorn im Auge: Erstens sind wir militante Umweltschützer, und zweitens werden die Azteken einfach zu stark. Wir nehmen also diese spezielle Einheit und schleusen sie bei den Griechen ein.“, erzählt die Produzentin und deutet auf einen Soldaten mit Gasmaske und Tarnanzug. „Dieser nette Kerl macht das ausgelieferte Düngemittel unbrauchbar. Das schädigt kurzfristig die Produktion der Azteken und langfristig die Einnahmen der Griechen, weil ihnen der Handelspartner auf die Schliche kommt.“ Cecilia Barajas strahlt über das ganze Gesicht, während sie weitere Einzelheiten erläutert, die noch nicht bis ins letzte Detail durchdacht wurden. Activision hätte wahrscheinlich keine bessere Produzentin für *Civilization* finden können, denn bei ihren Erzählungen wird der angesprochene Schrein immer glaubwürdiger: „Bei all diesen neuen Features darf man eine Sache nie aus den Augen verlieren, die Spielbarkeit – wir haben uns deshalb schon große Schilder im Büro gemalt, auf denen einfach nur „Play Balance“ steht. Ehrlich, es gibt für mich nur ein Spiel, bei dem alle Parteien,





alle Einheiten und alle Funktionen perfekt und vor allem fair aufeinander abgestimmt sind. Das Spiel heißt natürlich *Civilization* – und so soll es auch bleiben."

Neue Optionen für das Militär

Wer sich bei *Civilization* bislang mehr auf die direkte Auseinandersetzung konzentriert hat, wird folgendes Problem kennen: Ab einem bestimmten Zeitpunkt droht das gesamte ökonomische System zusammenzubrechen, weil die Rüstungsausgaben alle verfügbaren Ressourcen verschlingen. *Call to Power* bietet auch hier neue Möglichkeiten. Wenn eine Konfrontation durch passives Wettrüsten ausgetragen wird, so können einige Einheiten in einen Reservistenstatus versetzt werden. Im Klartext: Diese Truppen sind finanziell leicht zu unterhalten, jedoch muß stets der Zeitfaktor berücksichtigt werden, der im Ernstfall zur Mobilmachung benötigt wird. Außerdem können Truppen in einen Status namens „Aktive Verteidigung" versetzt werden. Der Spieler definiert in diesem Fall einen bestimmten Radius rund um eine Stadt oder einen strategisch wichtigen Ort. Sobald der Feind diese Sperrzone überschreitet, strömen die eigenen Einheiten aus und greifen automatisch an. Auf diese Weise können vom Spieler natürliche Grenzen aufgebaut werden, eine Abtrennung einzelner Gebiete durch den Computer wird nicht erforderlich.

Das römische Imperium wird belagert. Der Feind verfügt bereits über Soldaten und Bomber - wissenschaftliche Erfindungen spielen auch bei Call to Power eine große Rolle.

Wegpunkte und Patrouillen

Das Interface hat sich kaum verändert – zumindest bei einer oberflächlichen Betrachtung. Alle bekannten Funktionen befinden sich an ihren gewohnten Plätzen, auch die meisten Tastaturkommandos wurden übernommen. Aber *Call to Power* bietet natürlich auch in dieser Beziehung mehr als seine Vorgänger. „Wir haben alle Scheuklappen abgelegt und die erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiele analysiert", erläutert Cecilia Barajas. „Einige Features erweisen sich auch bei rundenbasierten Spielen als durchaus sinnvoll, so daß wir sie einfach übernommen haben." Gemeint sind unter anderem Routinen, mit denen Wegpunkte festgelegt werden können, um eine Einheit patrouillieren zu lassen. Darüber hinaus wurde der Aufbau von Städten vereinfacht. „Viele Spieler legen sich Grundrezepte zurecht, nach denen beispielsweise eine Hafen- oder Minenstadt aufgebaut wird. In *Call to Power* lassen sich daher Aufbaupläne bilden. Die Gebäude werden zwar immer noch nacheinander produziert, man muß sie aber nicht mehr einzeln in Auftrag geben."

Künstliche Intelligenz selbst gemacht

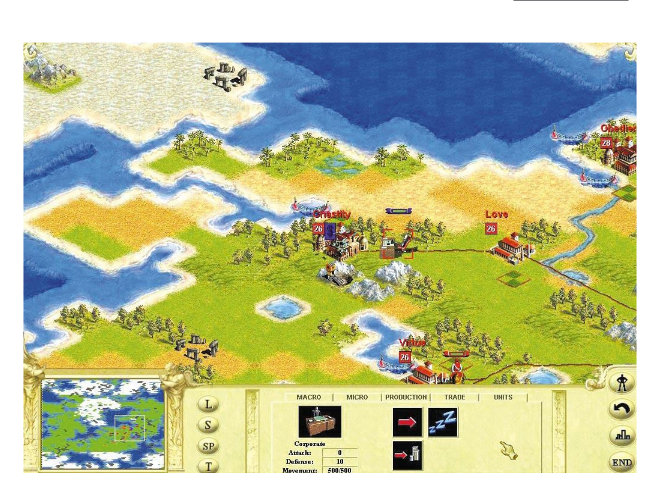
Die Künstliche Intelligenz von *Call to Power* läßt sich zum gegenwär-

tigen Zeitpunkt nur schwer beurteilen, der theoretische Ansatz erinnert aber an einen Schachcomputer. Alle Zivilisationen sollen vorausschauend handeln, d. h. aufgrund der vorhandenen Daten beurteilen, wo sich die Konkurrenz in zehn, zwanzig oder hundert Runden befindet – und wie darauf reagiert werden kann. Die individuelle Vorgehensweise eines Spielers wird ebenfalls berücksichtigt, indem eine Art Datenbank über markante Punkte des bisherigen Spielverlaufs angelegt wird. Aus diesen Eigenschaften macht das Team kein Geheimnis, sondern gibt den Kunden die Möglichkeit, diese Routinen zu editieren und dem eigenen Geschmack anzupassen. Sollte sich – für den Geschmack des Spielers – eine Zivilisation zu aggressiv oder auch zu passiv verhalten, so kann mit wenigen Veränderungen in einem entsprechenden File die allgemeine Einstellung komplett auf den Kopf gestellt werden. Das gilt übrigens auch für die optische Präsentation. Wenn zum Beispiel ein Lastwagen mit Raketenwerfern ausgestattet werden soll, so schnappt man sich die erforderlichen Bestandteile, fügt sie zusammen und bestimmt, welche Ressourcen und Fabriken zur Verfügung stehen müssen. Schon können die ersten Raketen-Trucks vom Band rollen...

Grafische Verbesserungen

Kommen wir damit zu den grafischen Verbesserungen. Auch hier orientierte man sich an erfolgreichen Echtzeit-Strategiespielen – der allgemeine Look erinnert ein wenig an *Age of Empires*. Im Vordergrund standen die verschiedenen Staatsformen. „Die Bauweise einer kapitalistischen Gesellschaft unterscheidet sich maßgeblich von der einer religiösen Gemeinschaft", meint Cecilia Barajas. „Während die einen riesige Wolkenkratzer aus dem Boden stampfen, errichten die anderen weitläufige Tempelanlagen. Das muß einfach unterschiedlich aussehen, daran führt kein Weg vorbei." Natürlich ändert sich das gesamte Erscheinungsbild im Laufe der Jahrhunderte; aus grauen Betonbauten werden beispielsweise hell erleuchtete Designtürme. Die einzelnen Figuren wurden von der Grafikabteilung aus acht Blickwinkeln hochauflösend gerendert und anschließend fachgerecht heruntergerechnet, damit es zu keinen Problemen mit der Performance kommt. Für jede Einheit stehen insgesamt vier „Gemütszustände", wie zum Beispiel Angriff oder Verteidigung zur Verfügung.

Die einzelnen Einheiten sehen aber nicht nur gut aus, sie verfügen auch über eine eigene Intelligenz.



Das Menü am unteren Bildschirmrand gibt dem Spieler stets alle Eingriffsmöglichkeiten. Vor allem die beiden Funktionen „Macro" und „Micro" werden oft benutzt.

DAS STADTINTERFACE



1 Die Gebäude
Hier werden alle Gebäude angezeigt, die in einer Stadt verfügbar sind. Hier wurde lediglich ein Silo errichtet, das pro Runde mit zehn Goldmünzen finanziert werden muß. Es besteht natürlich auch die Möglichkeit, jedes Gebäude wieder abzubauen.

2 Das Bauamt
In diesem Fenster wird festgelegt, welches Gebäude errichtet werden soll. Momentan wird an einer Bibliothek gewerkelt. Was danach ansteht, entnimmt der Computer den Einstellungen unter dem Menüpunkt „Queues" – wenn dort vorausgeplant wurde, muß manuell eingegriffen werden. Gegen Bares lassen sich alle Gebäude auch käuflich erwerben.

3 Der Status
Dieses Fenster gibt reichlich Informationen über den Status Ihrer Einwohner. Sowohl die Größe der Bevölkerung als auch die Produktivität und die Ausbildung kann hier abgelesen werden. Außerdem läßt sich hier der allgemeine Gemütszustand erkennen.

4 Management
Die beiden Schaltflächen „Macro" und „Micro" beeinflussen den allgemeinen Spielablauf. Wenn Sie sich um jede Kleinigkeit kümmern möchten, so können Sie das unter der Einstellung „Micro". Soll der Computer eher unwichtige Entscheidungen selbst treffen, so können Sie ihm unter „Macro" zumindest die Richtung vorgeben.

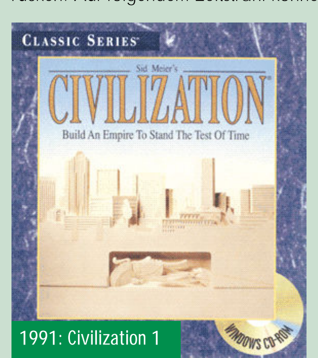
5 Der Radar
Auf dem Radar wird die komplette Karte angezeigt. Auf den ersten Blick macht das vielleicht wenig Sinn, allerdings kann man mit Ihrer Hilfe besser einschätzen, wie weit der Feind bereits in das eigene Territorium vorgedrungen ist. Abwehrstellungen können auf diese Weise besser eingeplant werden.

6 Der Handel
Hier sehen Sie, welche Güter produziert, importiert oder exportiert werden. Aktuell befinden sich vier Güter im Depot, zwei werden nach Brandenberg geliefert und der Rest zur eigenen Verwendung behalten und gegebenenfalls weiterverarbeitet.

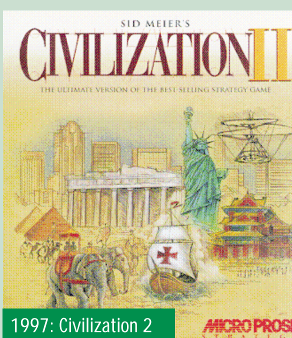


TREFFEN DER GENERATIONEN

Civilization kann auf eine lange Historie zurückblicken. 1991 startete Sid Meier die Serie mit dem ersten Teil, erst 1997 kam der Nachfolger auf den Markt. Noch rechtzeitig zum Weihnachtsfest steht uns *Call to Power* von Activision ins Haus, MicroProse wird mit *Test of Time* wohl erst im nächsten Jahr herausrücken. Auf folgendem Zeitstrahl können Sie die Entwicklungen zwischen den verschiedenen Versionen beobachten...



1991: Civilization 1



1997: Civilization 2



1998: Civilization: Call to Power



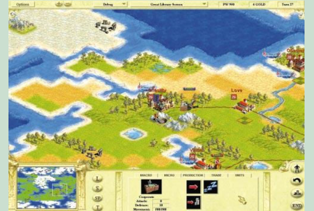
1999: Civilization: Test of Time



Der Urvater wurde aus der Vogelperspektive gespielt, die Grafik war eher funktionell als spektakulär.



Der direkte Nachfolger wurde nur geringfügig aufpoliert und der isometrische Blickwinkel eingeführt.



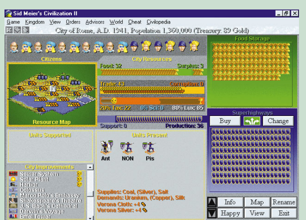
Call to Power bietet zeitgemäße Optik, die isometrische Ansicht wurde aber natürlich beibehalten.



In Civilization: Test of Time soll das Interface an den oberen Bildrand rutschen und modifizierbar sein.



Ein paar Icons und das war´s: Auch beim Stadtstatus bleibt Civ. vieles schuldig und konzentriert sich auf das wesentliche.



Deutlich aufgeräumter geht es im Nachfolger zu, es handelt sich aber immer noch um die gleichen Funktionen.



Call to Power bietet wesentlich mehr Optionen und macht einen aufgeräumten bzw. übersichtlichen Eindruck.



Das Stadtmenü: Variable Statusfenster mit 3D-Look und einem hübschen Transparenz-Effekt.

Wie man es bislang eher von Abenteuerspielen gewohnt war, wird eine Figur auf Mausklick die gewünschte Aktion erahnen. Ein Beispiel: Sie schicken einen Siedler zu einem noch völlig jungfräulichen Feld neben einer Stadt. Der Computer analysiert nun, welche Handlung sinnvoll ist bzw. vom Spieler ausgeführt würde. Sollte es sich um ein Gebirge handeln, wird er ein Bergwerk zum Abbau von Erzen oder Silber errichten. Danach folgt eine Straße, später vielleicht eine Eisenbahnverbindung. Auf diese Weise werden Abläufe, die im Laufe der Zeit immer wieder auftauchen, abgekürzt und der Spieler kann sich auf wesentliche Entscheidungen konzentrieren. Sobald eine Zivilisation eine bestimmte Größe erreicht, wird bei *Civilization* der Spielablauf zu einer hektischen Klickerei – bei *Call to Power* soll dieses unbeliebte Phänomen nicht auftauchen. Cecilia Barajas kann das nur bestätigen: „Gerade gegen Ende einer Partie müssen diplomatische Situationen beurteilt werden, da kann man sich nicht mehr damit beschäftigen, welcher Siedler nun einen Acker oder eine Mine anlegen soll."

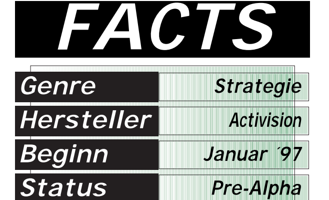
Das Team geht aber noch einen Schritt weiter. Wer sich mit solchen Dingen wirklich nur noch am Rande beschäftigen möchte, der kann während des Spiels ständig zwischen Micro- und Macromanagement wechseln. Beim Macromanagement können allgemeine Handlungen festgelegt werden. Zum Beispiel erhält eine Stadt – basierend auf der Anzahl an Einwohnern – eine bestimmte Anzahl an „Aufwertungspunkten". Diese Punkte können auf verschiedene Bereiche, wie Straßen- und Ackerbau, verteilt werden und der Computer wählt automatisch die erforderliche Anzahl an Siedlern, die diese Arbeiten verrichten.

Weitere Aufwertungen im grafischen Bereich betreffen vor allem die Ausarbeitung der Weltwunder, die nun weitaus attraktiver vorgestellt werden und mehr Atmosphäre ausstrahlen als beim großen Vorbild. Das gilt übrigens auch für die Präsentation der militärischen Auseinandersetzungen: Anstatt nur einen kurzen Soundeffekt zu spielen, gibt es bei *Call to Power* riesige Explosionen und unüberhörbare Schlachtrufe. Wem das auf Dauer zu bunt wird, der kann diese Optionen natürlich abschalten – Puristen werden also nicht vernachläßigt. Für alle Spieler interessant ist allerdings die freie Wahl der Auflösung. Wer über einen entsprechenden Monitor verfügt kann sich *Call to Power* in bis zu 1024x768 Bildpunkten darstellen lassen, natürlich stehen aber auch niedrigere Auflösungen zur Verfügung.

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Activision
Beginn	Januar ´97
Status	Pre-Alpha
Release	Dezember ´98



Vergleichbar mit
Civilization 2

Beneath

Sinneswandel

Michel Kripalani ist nicht nur der verantwortliche Producer für Beneath, er ist gleichzeitig der President der Presto Studios. Die erfahrene Spieleschmiede möchte herkömmlichen Adventures im Stil von The Journeyman Project nun endgültig den Rücken kehren und mit Beneath neue Wege gehen bzw. in die Fußstapfen von Lara Croft treten.



Michel Kripalani stuft Beneath als Adventure ein: „Es wird viele verschiedene Waffen und Monster geben, aber deshalb ist es noch lange kein Actionspiel."

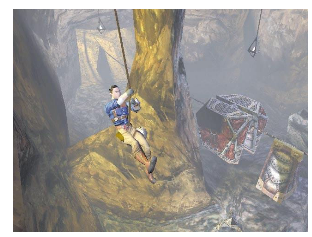
Archäologen haben ein hartes Los: Ständig müssen sie gegen Monstren und Mutanten kämpfen, Erdbeben überstehen und sich über kilometertiefe Abgründe hangeln. Nach Indy und Lara darf sich Activisions neuer Star Jack Wells demnächst auf die gefahrvolle Reise durch unterirdische Welten machen. Es beginnt alles damit, daß Jack von seinem Vater einen Brief erhält, in dem er zu Ausgrabungen in der arktischen Steppe eingeladen wird. Als Draufgänger macht er sich gleich auf den Weg. Allerdings muß er bei seiner Ankunft in der eisigen Steppe feststellen, daß nicht nur das Versorgungslager völlig ausgeplündert worden ist, sondern auch sämtliche Bewohner verschwunden sind. Jack ahnt nichts Gutes, schnappt sich aber trotzdem die passende Ausrüstung und beginnt mit der Suche nach dem verlorenen Forscherteam. Behilflich ist ihm dabei die hübsche Assistentin seines Vaters, die sich hervorragend in der Welt unterhalb der Erdoberfläche auskennt und Jack aus so manch mißlicher Lage heraushelfen wird. Denn obwohl Mr. Wells ein erfahrener Archäologe und Abenteurer ist, hat er doch wenig Erfahrung im Umgang mit schäferhundgroßen Asseln oder krallenbewehrten Dämonen. Umso weiter er nun in die Tiefen der Erde hinabsteigt, desto höher entwickelte Lebensformen begegnen ihm. So hat es der Spieler in der ersten der insgesamt drei Unterwelten mit Höhlenmenschen und ihren tumben Kreaturen zu tun. In der folgenden Sphäre stellen die Morlocks und ihre mechanischen Apparaturen ebenbürtige Gegner dar. Doch erst in der dritten Welt, dem farbenprächtigen und mysteriösen Reich der Insektoiden, muß Jack sein ganzes Können einsetzen, um sein Ziel zu erreichen.

Zum Mittelpunkt der Erde

Das Projekt *Beneath* wird von den Designern der Presto Studios derzeit eilig vorangetrieben, da der Veröffentlichungstermin im Frühjahr 1999 unbedingt eingehalten werden soll. Wie auch schon bei *The Journeyman Project 3: Legacy of Time* hat Presto wieder sehr viel Wert auf die Atmosphäre des Spiels gelegt. Hierzu trägt unter anderem bei, daß bewußt Ideen aus Jules Vernes berühmtem Roman über die *Reise zum Mittelpunkt zur Erde* verwendet wurden. Das gibt Producer Michel Kripalani auch offen zu: „Wir mögen Spiele, die auch geistig fordern – das sieht man auch an unserer Vergangenheit. Wir haben eben schon immer Adventures mit historischer Vergangenheit entwickelt."
So ist auch hier die Handlung bezeichnenderweise im Jahr 1906 angesiedelt worden, als die Begeisterung für die Erforschung des Erdinneren weite Kreise der Gesellschaft in ihren Bann schlug. Doch auch heute noch kann die Story von *Beneath* faszinieren. Zudem ist die Action atemberaubend, und nicht zuletzt erwarten den Spieler eine ganze Menge origineller Puzzles. So darf sich der halbfreiwillige Arktisforscher beispielsweise mit Fahrstühlen, Grubenwagen oder Maulwurfsbaggern herumplagen, Dies ist zwar keine leichte Aufgabe, aber freilich um einiges ungefährlicher als die Kämpfe mit einer



Ein Salto mit anschließendem Sprung: Das Bewegungsmodell erlaubt solche...



...Spielereien und sorgt dadurch für einen äußerst abwechslungsreichen Ablauf.



Kaum vorstellbar, daß diese Grafik in Echtzeit berechnet wird, aber die brandaktuelle Engine der Presto Studios macht es möglich.

Horde verschlagener Morlocks. In jeder der drei Subwelten hat es der Spieler mit anderen Kreaturen zu tun, so daß die Motivation während des Spielverlaufs immer neue Kicks erhält. Die Ausarbeitung der Hauptfigur ist hier ebenfalls gelungen, was bei einem Action-Adventure dieses Kalibers von großer Bedeutung ist. Wie auch Lara Croft ist Jack Wells kein steifer Sack, der bereits an ein paar Riesenohrwürmern scheitern würde. Gerne klettert er steile Wände hinauf, läßt sich an Seilen in dunkle Schluchten hinab, macht waghalsige Sprünge über tiefe Abgründe oder hantiert geschickt mit seinen diversen Waffen herum. Auch schwimmen kann unser Abenteurer. *Beneath* bietet zudem die Möglichkeit, Aktionen sowohl in der Vertikalen als auch in der Horizontalen auszuführen. Man sollte allerdings nicht vergessen, daß alle hier genannten Steuerelemente inzwischen zum Grundrepertoire der Spielegattung Action-Adventure gehören. Doch auch wenn keine neuen Bewegungsfeatures hinzugefügt wurden, trübt dies kaum den Spaß beim Vordringen ins Erdinnere. Eine Überfülle an Beweglichkeit hat vielleicht auch eine eher negative Wirkung: Was reizt an einem Supermann, der nicht nur springen, tauchen und boxen kann, sondern auch die Fähigkeit des Fliegens besitzt? So ein Bursche wäre wenig überzeugend und würde weitaus weniger Sympathien einheimsen als der noch leidlich glaubhafte Mr. Wells. Grafisch kann es das Spiel durchaus mit seinem Hauptkonkurrenten *Tomb Raider 3* aufnehmen. In der sorgfältig gerenderten 3D-Welt funktionieren die Szenenwechsel genau so wie sie sollen. Der Spieler kann mit seiner Hauptfigur einen neuen Raum betreten, ohne daß hierbei spürbare Ladezeiten des nächsten Bildes in Kauf genommen werden müßten. Natürlich gibt es auch eine Vielzahl spannender Cut-Szenen, die sich dem Spielgeschehen optimal anpassen. Alles wirkt wie aus einem Guß, so daß auch nicht die Erzählstimme aus dem Off wie eine unnötige Geduldsprobe wirkt. Besonders gelungen sind die Effekte, zu denen neben den obligatorischen Steinlawinen auch Erdbeben und brodelnde Lavafelder gehören. Die Entwickler versprechen Ausgewogenheit für die Levelgestaltung. Das ist wichtig bei einem Spiel, das viele Wochen lang unterhalten soll. Daher wird auch der Actionanteil begrenzt und stark darauf geachtet, daß das Erforschen der sehenswerten Umgebungen nicht zu kurz kommt. Laut Michel Kripalani plant Presto Studios intern mit etwa einem Drittel Action und zwei Drittel Puzzles und Rätsel. Hohe Anforderungen darf das Spiel dabei durchaus stellen, aber es sollte schon ohne Cheatcodes und Lösungshilfen zu bewältigen sein. Daher darf man gespannt sein, was die Designer aus dem eindrucksvollen Material letztlich herausholen. Zum Vielversprechendsten des nächsten Frühjahrs gehört *Beneath* allemal.

Oliver Menne ■



In den Gewölben tief unterhalb der Erdoberfläche trifft Jack auf skurrile Gegner, wie zum Beispiel dieses schauderhafte und gefährliche Monster.



Jeder Griff sitzt: Jack hätte vermutlich auch Kunstturner werden können.

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Presto Studios
Beginn	Oktober `97
Status	Pre-Alpha
Release	März `99

Vergleichbar mit
Tomb Raider 2,
Indiana Jones 5

Heretic 2

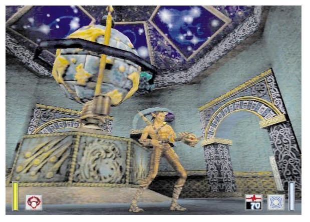
Monstermacher

Gemeinsamkeiten mit dem Vorgänger sucht man bei Heretic 2 vergeblich. Nicht nur die Perspektive hat sich geändert, auch die gesamte Atmosphäre und das Gameplay erstrahlen in neuem Glanz. Producer Dan Freed präsentierte uns ausführlich die erste spielbare Version...



Raven Software beschränkt sich auf eine Spielperspektive. Dan Freed: „Das Erscheinungsbild der Waffen, die gesamte Kampfphysik und letztendlich auch unsere ausgeklügelten Kamerafahrten – alles wäre durch eine zusätzliche Spielperspektive negativ beeinflußt worden."

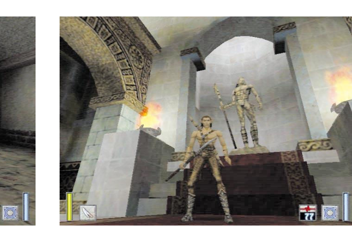
Indizierung hin oder her: Mit dem Vorgänger betrat Raven Software einst Neuland. Während die meisten anderen Publisher nämlich bestrebt waren, die von id-Software vorgelegte Leistung mit immer dickeren Wummen und irrwitzigeren Gegnern zu übertrumpfen, verlagerten die smarten Amerikaner das 3D-Action-Genre kurzerhand in das „Reich der Phantasie". Anstatt Cyberdemons mit Raketenwerfern umzunieten, durfte der Spieler mittelalterlichen Fabelwesen mit Schwertstreichen und Beschwörungsformeln nachstellen. Die Verkaufszahlen außerhalb Deutschlands gaben den Designern recht, und trotzdem wurde das Spielkonzept für den in Kürze erscheinenden Nachfolger noch einmal gründlich überarbeitet. Förmlich ins Auge springt einem in diesem Zusammenhang die neue Spielperspektive, die deutlich an *Tomb Raider 2* erinnert. Für den Designer Dan Freed gab es gleich mehrere gute Gründe für den Wechsel zur 3rd-Person-Perspektive: „Zum einen kommen so unsere vielen Spezialeffekte besser zu Geltung, zum anderen hätte uns eine optional angebotene Ich-Perspektive auch zu sehr eingeschränkt. Zwei grundverschiedene Kamerawinkel in einem Spiel zu vereinen, ist nämlich gar nicht so einfach wie viele Leute denken. Das Erscheinungsbild der Waffen, die gesamte Kampfphysik und letztendlich auch unsere ausgeklügelten Kamerafahrten – alles wäre durch eine zusätzliche Spielperspektive negativ beeinflußt worden. Um in beiden Modi optimalen Spielspaß zu bieten, hätten wir zwei völlig eigenständige Programme entwickeln müssen." Vor einer Art *Tomb Raider*-Abklatsch müssen sich *Heretic*-Anhänger deshalb noch lange nicht fürchten – *Heretic 2* ist und bleibt ein 3D-Shooter, nur kommen die akrobatischen Leistungen des Helden Corvus diesmal weitaus besser zur Geltung. Von weniger als knallharter Akrobatik kann angesichts der neuen Bewegungsfreiheit auch nicht die Rede sein: Hechtrollen, Sprünge, Flips und sogar Stabhochsprünge verübt der Polygonheld mit beneidenswerter Leichtigkeit. Mehr als 100 verschiedene Bewegungssequenzen wurden Corvus auf den Leib geschneidert. Die Handschrift des bekannten Fantasy-Zeichners Brom ist dabei übrigens nicht nur im Erscheinungsbild der Hautfigur zu erkennen - auch für die meisten anderen Gruselgestalten in *Heretic 2* schwang der Meister höchstpersönlich seinen Pinsel. Wie Dan Freed uns weiter berichtet, wird sich



Im Observatorium sind die Wände besonders schön texturiert.



Im Laufe des Spiels trifft man auf verschiedene Gegner. Hier ein Zombie...



Am unteren Bildrand sehen Sie die üblichen Statusanzeigen, wie Lebensenergie...



Nicht nur der Spieler, sondern auch der Gegner verfügt über magische Waffen. Unser Held kontert den Angriff mit seinem Schutzschild.



Der Stab ist die einzige Waffe eines Magiers - neben dem Zauberbogen. Schwerter und Äxte werden Sie aber natürlich nicht verwenden können.

Heretic 2 aus 22 Levels zusammensetzen. Nachdem Held Corvus zwischenzeitlich in seine Heimatstadt Parthoris zurückgekehrt ist, beginnt dort auch sein zweites Abenteuer.

Der Tod kommt aus der Ferne

Erschüttert muß er feststellen, daß alle Einwohner mit einer gefährlichen Geisteskrankheit infiziert sind, für die „Blanker Stahl forte" offensichtlich die einzige Behandlung darstellt. Sie können sich natürlich denken, daß dem nicht so ist: es gibt ein Heilmittel - aber um das zu finden, müssen in den darauffolgenden Levels erst Höhlen, Steppen, Paläste sowie zwei weitere mittelalterliche Städte durchforstet werden. Fest eingeplant, aber als Level noch nicht vorzeigbar sind außerdem eine ausgedehnte Bergfestung, ein natürlicher Dungeon und eine dämmerige Sumpflandschaft. Was man uns bereits stolz präsentieren konnte, war die Vielzahl von Angriffs- und Verteidigungssprüchen, die Corvus in der Zwischenzeit erlernt hat. Sein roter Zauberbogen, den er mit einer theatralischen Bewegung vom Rücken nimmt, hat es Dan Freed besonders angetan: Wenn Corvus damit gegen eine Wand oder in die Luft schießt, bildet sich im Ziel eine fast durchsichtige Wolke, aus der rote Säuretropfen herunterregnen. Nicht weniger eindrucksvoll ist das „Feld der Vernichtung" – für welches der Held erst kurz in den Beutel greift, mit einer dämonischen Körperpose langsam ausholt, um schließlich einen funkelnden Ball blauer Energie auf seinen Gegner zu schleudern. Daß es in *Heretic 2* nicht allzu viele Nahkämpfe geben wird, stellte Raven Software schon vor längerem klar. Genau genommen sollte Corvus sich höchst selten mit seiner Lanze auf direkte Handgemenge einlassen – in 95% aller Fälle werden magische Fernwaffen und Zaubersprüche die bessere Alternative sein. Auch nach knackigen Puzzles wird man vergeblich suchen. Dan Freed: „Wir haben ein paar einfache Rätsel eingebaut, einem Vergleich mit *Hexen* oder ähnlichen Spielen werden die aber kaum standhalten. Es war uns wichtig, dem Spieler kein unnötiges Hin- und Hergerenne zwischen Schaltern und weit entfernten Türen aufzubürden. Das schwierigste Puzzle ist diesmal wahrscheinlich das richtige Interpretieren einiger Wandteppiche im Schloß." Rund 20 verschiedene Monstertypen werden Corvus das Leben schwer machen. Im gegenwärtigen Stadium der Entwicklung können allerdings erst Harmlosere von Ihnen in voller Pracht bewundert werden. Spezielle Levelbosse wird es dabei nicht geben - die widerliche Krone der Schöpfung stellt ein vier Meter hoher Koloß namens Gorgon dar. Außer Frage steht, daß Dan Freed und seine Kollegen noch einige Wochen harter Arbeit vor sich haben. Wir können Raven Software nur wünschen, daß sie Früchte dieser Mühen dieses Mal auch in Deutschland feilbieten dürfen.

Oliver Menne ■



Viele Zaubersprüche werden effektvoll dargestellt. In diesem Fall entfaltet sich ein mächtiger Schutzschild, der den Spieler für längere Zeit umgibt.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Raven Software
Beginn	September '97
Status	Beta
Release	November '98

Vergleichbar mit
Tomb Raider 2,
Hexen 2





Fighter Squadron

Wechselspiel

Durch die tiefen Kellergewölbe der Burg schmettert Maschinengewehrfeuer. Jonathan Knight, Producer für Fighter Squadron, rasiert gerade mit erstaunlicher Treffsicherheit die linke Tragfläche eines Bombers ab. Einzelne Metallteile springen weg, das Flugzeug trudelt langsam zu Boden. Grafisch wird hier wirklich Beeindruckendes geboten...

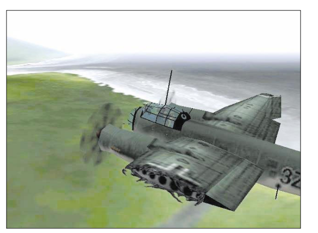


Das Team, das übrigens auch für A10 Cuba verantwortlich zeichnete, steht ganz offensichtlich auf eine detaillierte Darstellung von Schäden und Explosionen.

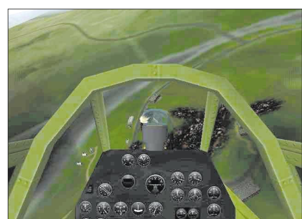
Eines vorweg: *Fighter Squadron* wird leider über keinen Storymodus verfügen – auch wenn das von Seiten der Spieler immer häufiger gefordert wird. Statt dessen verfolgen die Programmierer ein anderes Konzept: „In *Fighter Squadron* wählt man einfach ein beliebiges Szenario, informiert sich über die Missionsziele und los geht´s", sagt Jonathan Knight. Mit „los geht´s" ist wohl gemeint, daß der Spieler in jede beliebige Einheit schlüpfen kann: Löst sich ein Flugzeug in seine Einzelteile auf, so kann auf Knopfdruck das nächste übernommen werden. „Das bringt auf alle Fälle mehr Action und Leben in das Spiel."
Fighter Squadron ist in der Tat ein Spiel, obwohl es leichte Ansätze zur Simulation hat. Zwar verfügen alle Maschinen über ein akkurates Flugmodell, wer aber normalerweise hinter dem Steuerknüppel einer F22 sitzt oder in die Rolle des Roten Barons schlüpft, wird von der Optionsvielfalt eher enttäuscht sein. Bereits durch die Möglichkeit, zwischen verschiedenen Einheiten hin- und herspringen zu können, deutete sich an, daß die Entwickler sich eher in Richtung Actionspiel orientieren. Das Gameplay verstärkt diesen Eindruck: Die Steuerung konzentriert sich auf wenige Funktionen - nur ein paar Tastaturkommandos müssen auswendig gelernt werden. Das ist nicht unbedingt eine schlechte Eigenschaft, denn Flugsimulationen für Experten gibt es mittlerweile im Überfluß.
Vor allem im grafischen Bereich leisten die Designer aber hervorragende Arbeit: Alle Objekte bestehen aus einer Vielzahl an Polygonen, die mit feinen Texturen überzogen sind. Blickt man von außen in ein Cockpit eines anderen Flugzeugs, so lassen sich sogar die Armaturen erkennen. Die Detailverliebtheit macht sich besonders bei der Zerstörung einer Maschine bemerkbar: Jeder einzelne Bestandteil läßt sich unter Beschuß nehmen und mit dem Maschinengewehr stilgerecht „abrasieren". Das getroffene Flugzeug qualmt, brennt oder geht in einer riesigen Explosion auf – auch hier gibt es verschiedene Variationen. Für diese oppulente Grafik wird allerdings auch eine 3D-Karte vorausgesetzt, eine reine Softwareversion ist momentan nicht geplant.



Jonathan Knight will keine reine Simulation entwickeln: „Der Spieler soll einfach ein Szenario wählen und los geht´s."



Noch ein paar Sekunden, dann kommt das Flugzeug ins Trudeln. Mit einem abgesägten Flügel fliegt sich´s schlecht.



Die Cockpitansicht gewährt einen Blick auf Armaturen. Für jede der zehn Maschinen gibt es ein eigenes Design - die Bedienung ist dennoch sehr intuitiv und leicht erlernbar.



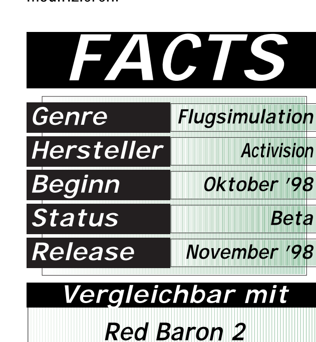
16 Spieler im Netz

Ein interessantes Thema ist sicherlich der Editor, der nicht nur erlaubt, eigene Karten und Missionen zu erstellen, sondern auch Flugzeuge auf dem Reißbrett zu konzipieren, die dann anschließend getestet werden. Im Multiplayer-Modus, an dem bis zu 16 Spieler im Netzwerk oder über das Internet teilnehmen können, kommt es aufgrund dieses Features sicherlich zu interessanten Begegnungen.

Oliver Menne ■



Jedes Flugzeug besteht aus zahlreichen Polygonen. Dadurch wirken die Modelle sehr plastisch und realistisch. Außerdem lassen sie sich mit einem Editor schnell modifizieren.



FACTS

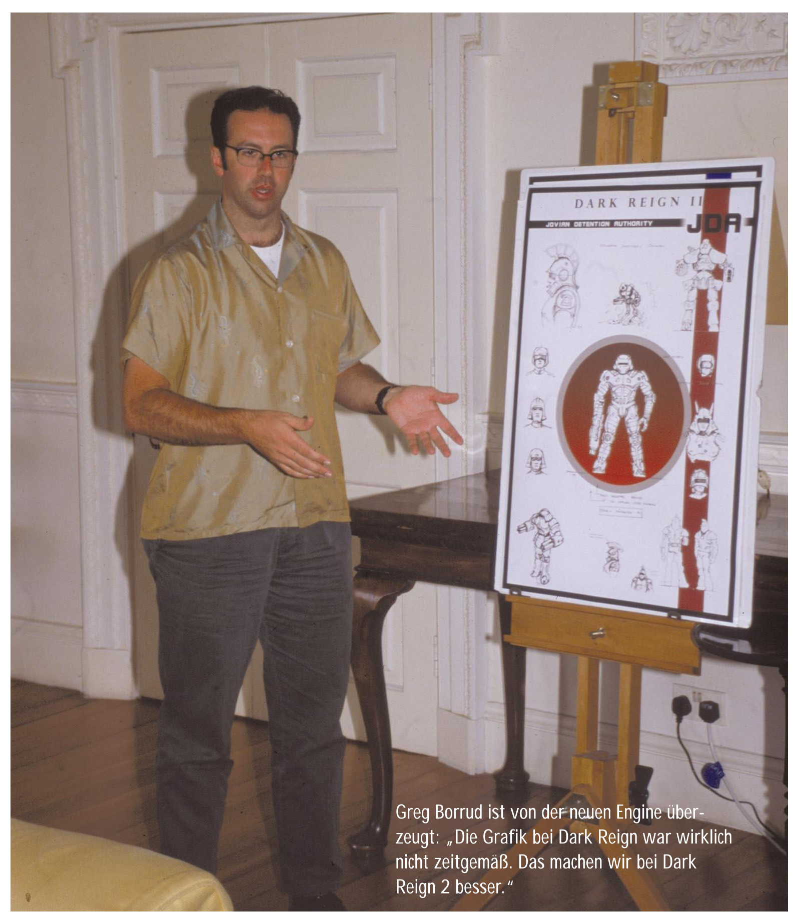
Genre	Flugsimulation
Hersteller	Activision
Beginn	Oktober '98
Status	Beta
Release	November '98

Vergleichbar mit
Red Baron 2

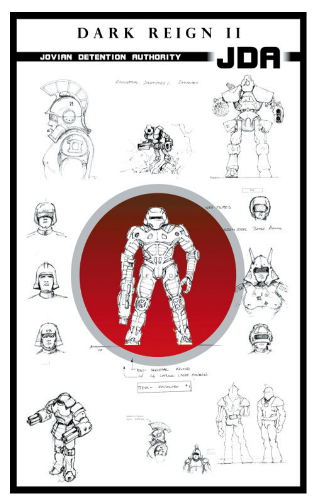


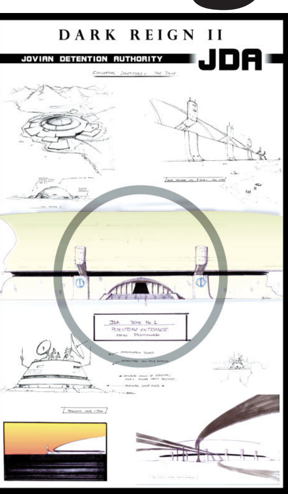
Dark Reign 2

Neuorientierung



Greg Borrud ist von der neuen Engine überzeugt: „Die Grafik bei Dark Reign war wirklich nicht zeitgemäß. Das machen wir bei Dark Reign 2 besser."





Screenshots gibt es zu Dark Reign 2 noch keine, Greg Borrud gab uns lediglich diese beiden Skizzen mit auf den Weg, die zwei der verschiedenen Parteien zeigen.

Ungläubige Blicke im Speisesaal von Burg Lutrellstown. Das soll Dark Reign 2 sein? Greg Borrud grinst, als er die verdutzten Gesichter sieht: „Daran entwickeln wir erst seit sechs Monaten, das wird noch viel besser."

Die Grafik bei *Dark Reign* war wirklich nicht zeitgemäß. *Total Annihilation* hat das besser gemacht, es war irgendwie dreidimensional. Darauf hätten wir uns auch konzentrieren müssen, um eine größere Zielgruppe anzusprechen.", gesteht Greg Borrud mit einer verärgerten Handbewegung. Daß sich die Designer für die Fortsetzung einiges haben einfallen lassen, sieht man auf den ersten Blick. Das gesamte Spiel basiert jetzt auf einer polygonalen Engine, d. h. jedes Objekt und jede Einheit kann bis ins kleinste Detail dreidimensional dargestellt werden. „Nehmen wir zum Beispiel diese Soldaten. Sie verfügen über echte Gesichtszüge, die sich je nach Situation verändern können. Wenn sie einen Fluß überqueren, heben sie das Gewehr über den Kopf.", sagt Borrud und zeigt die Leistungsfähigkeit der Engine. Solche Details lassen sich natürlich nur aus geringer Entfernung erkennen, spielbar wird diese Perspektive allerdings nicht sein. Um diese Feinheiten genießen zu können, erhält der Spieler die Möglichkeit, die Karte stufenlos zu zoomen und rotieren zu lassen – auch der gewünschte Kamerawinkel kann festgelegt und über die Funktionstasten definiert werden. „Eines meiner Lieblingsspiele ist *FIFA 98*. Da habe ich zehn Kamerawinkel. Letztlich spiele ich nur in einer, aber irgendwie macht es Spaß, sie manchmal durchzuklicken.", ergänzt Greg Borrud. Damit das Gameplay aufgrund der visuellen Optionsvielfalt nicht allzu hektisch ausfällt, wird das Designteam den allgemeinen Spielablauf ein wenig langsamer gestalten, die Karten verkleinern und die Einheiten stärker machen. Dann sollte ausreichend Zeit zur Verfügung stehen, um sowohl optische Ereignisse beobachten als auch strategische Entscheidungen treffen zu können. Für die grafische Gestaltung trägt übrigens Rick Glenn die Verantwortung, der bereits für *Interstate 76* und *Civilization: Call to Power* den Zeichenstift geschwungen hat.

Neue Features

Über das generelle Spielkonzept will Borrud noch nicht allzu viel verraten, vor allem die neuen Features sollen geheim bleiben, damit die Konkurrenz nicht abkupfern kann – aus diesem Grund gibt es auch noch keine Screenshots. Ein paar Details konnten ihm aber doch entlockt werden. Zum Beispiel wird es Tages- und Nachtzeiten geben. Der Spieler steht deshalb vor der Wahl, wann er zuschlagen möchte. Verfügt er über die entsprechenden Einheiten, ausgestattet mit Radar und Infrarot, so wird er sicherlich die Dunkelheit vorziehen. Außerdem überlegen die Entwickler momentan, ein Formationssystem zu integrieren, mit dem unterschiedliche Truppenteile zusammengefaßt und mit einem einzigen Befehl kommandiert werden können. Bei dem Kommando „Ausschwärmen" werden sie zum Beispiel versuchen, sich weitläufig zu verteilen, um so den Gegner von mehreren Seiten angreifen zu können. Diese Funktionen werden auch mit dem integrierten Editor zu modifizieren sein, hauptsächlich wird man sich bei diesem Tool aber auf die Erstellung eigener Karten konzentrieren. „Ein Editor ist für ein Strategiespiel sehr wichtig, weil nur dadurch unter den Spielern eine Art Gemeinschaft entstehen kann.", sagt Greg Borrud und verweist auf die Erfolge, die andere Vertreter des Genres verzeichnen konnten.

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Pandemic Studios
Beginn	Januar `98
Status	Pre-Alpha
Release	August `99




Dave Georgeson ist sich sicher: „Heavy Gear 2 bekommt ein wesentlich schnelleres Gameplay als sein Vorgänger. Wir wollen ein Actionspiel und keine Simulation produzieren.“

Heavy Gear 2

Schwermetall

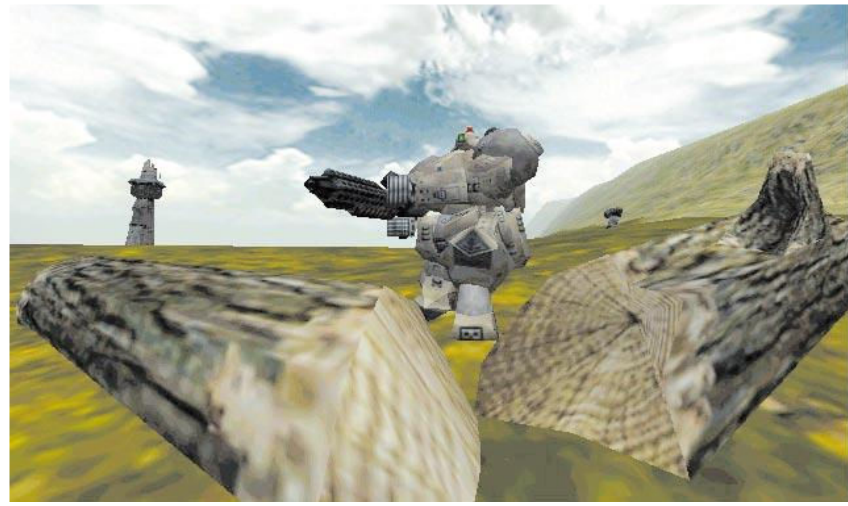
Roboterspiele liegen mittlerweile wieder voll im Trend. Das bestätigt uns Dave Georgeson, der neben einem alten Piano sein Präsentationssystem aufgebaut hat. „Ihr kennt Heavy Gear?“, fragt Dave mit hochgezogenen Augenbrauen. Natürlich. „Dann vergeßt es am besten gleich wieder...“

Für alle, die auf Kampfroboter stehen, wird es wohl ein heißer Herbst werden. Während Dynamix eiligst an der Fertigstellung von *Starsiege: Tribes* arbeitet, rollt zeitgleich auch schon die nächste Blechlawine auf uns zu. Voraussichtlich im November soll *Heavy Gear 2* auf den Markt kommen und den eher schwachen Vorgänger vergessen machen. Um dieses Ziel zu erreichen, wurde ein komplett neues Team angeheuert, das den Nachfolger jetzt in Richtung 3D-Actionspiel trimmt. Das kann Dave Georgeson bestätigen: „*Heavy Gear* sollte ein aufgebohrtes *MechWarrior* werden, *Heavy Gear 2* verfügt über wesentlich schnelleres Gameplay.“ Trotzdem soll das Spiel mehr bieten, als die üblichen Ballerorgien. Zwar steuert der Spieler seinen Blechkameraden durch feindliches Terrain und eliminiert gegnerische Einheiten, es gibt aber auch weiterhin die Möglichkeit zur strategischen Einflußnahme. Auf einer taktischen Karte können die Mitglieder des eigenen Teams zu wichtigen Positionen dirigiert und offensive oder defensive Befehle erteilt werden. Während einer Mission sollte man diese Einheiten immer im Auge behalten, denn nicht immer werden die Anweisungen korrekt befolgt. In so einem Fall müssen gegebenenfalls die Einsatzbefehle überdacht und neu definiert werden – versucht man nämlich auf eigene Faust einen Auftrag zu erledigen, so beißt man schnell auf Granit. Die Kameraden spielen eine wesentlich größere Rolle als bei vergleichbaren Spielen und sollten nicht als überflüssiges Kanonenfutter oder kalkuliertes Ablenkungsmanöver betrachtet werden.

Einsatzplanung

Weitere Punkte, die in der Einsatzplanung berücksichtigt werden müssen, sind Faktoren wie Witterungsverhältnisse oder die Beschaffenheit des Terrains. Daß ein See glühendheißer Lava ein enormes Risiko darstellt, muß wohl nicht näher erläutert werden. Der Untergrund beeinflußt hingegen die Bewegungsgeschwindigkeit: Auf weichem Sandboden verhalten sich die Kolosse träge und langsam, auf steinigen Felsplatten geht es entsprechend flotter zur Sache. Auch an Flüsse mit Brücken, die beseitigt werden können, um beispielsweise den Feind aufzuhalten, wurde gedacht. Durch den geschickten Einsatz von Ortungsgeräten läßt sich der Gegner in unübersichtlichem Gelände leichter aufspüren, andererseits bieten Gebirgsketten oder Schluchten auch Schutz vor feindlicher Radarerfassung.
Eines ist also klar: Obwohl *Heavy Gear 2* mehr in Richtung Actionspiel tendiert, wurde sehr viel Wert auf die strategische Komponente gelegt. „Das ist eine Sache der Glaubwürdigkeit, in diesem hochtechnologischen Szenario kann nicht einfach nur geballert werden.“ Die Story wird den Spieler daher auch nicht zum Superstar aufbauen. Wer den Auftrag hat, eine Energiestation lahmzulegen oder einen verschollenen Kameraden zu retten, der sollte gar nicht erst darüber nachdenken, gegen die Herscharen des Computers anzutreten. Vielmehr muß genau geplant werden, wie man unbeschadet hinter die feindlichen Linien und wieder zurück zum Ausgangspunkt gelangt. In dieser Be-

ziehung erinnert *Heavy Gear 2* ein wenig an *Terra Nova* von Looking Glass, bei dem sich die Designer anscheinend eifrig bedient haben. Um die Maschinenschlacht auch optisch angemessen umsetzen zu können, hat Activision an einer Engine gearbeitet, die auch bei großer Polygondichte mit hohen Geschwindigkeiten arbeitet. Die Effekte kommen dabei natürlich nicht zu kurz: Wabernde Lavaströme und plätschernde Wasseroberflächen werden innerhalb einer fast schon fotorealistischen Umgebung zu sehen sein. Die Bewegungsabläufe werden sehr detailliert ausgearbeitet: Über bis zu 80 Animationsphasen wird jeder einzelne Krieger verfügen. Das riesige Waffenarsenal wird seine Wirkung auch auf die Gebäude ausüben. Auf diese Weise lassen sich selbst hohe Wolkenkratzer mit ein wenig Geduld in ihre Einzelteile zerlegen. Deformationen an der Landschaft will das Team aber nicht zulassen: „Das führt zu Schwierigkeiten im Gameplay. Die Engine wäre schon in der Lage, aber das Route-Finding der Truppen wird unnötig verkompliziert und in vielen Fällen sogar ausgehebelt." Die Grafikpracht hat allerdings auch ihren Preis: *Heavy Gear 2* wird ausschließlich mit einer 3D-Grafikkarte spielbar sein, eine Softwareversion wird es auf keinen Fall geben. „Die Zeiten sind leider vorbei", gibt Dave Georgeson zu. „Heutzutage muß eine Engine von Beginn an unter Berücksichtigung von 3D-Beschleunigung entwickelt werden – sonst sieht es einfach nicht gut genug aus." Die Engine wird übrigens in weiteren Spielen von Activision verwendet werden, wie beispielsweise in dem demnächst erscheinenden *Interstate 82*.



Heavy Gear 2 überzeugt durch erstaunliche Detailverliebtheit. Hier sehen Sie zum Beispiel einen geteilten Baumstamm.



Auf die richtigen Größenverhältnisse kommt es an: Der Soldat im Kampfanzug ist um die Hälfte größer als sein Kamerad.

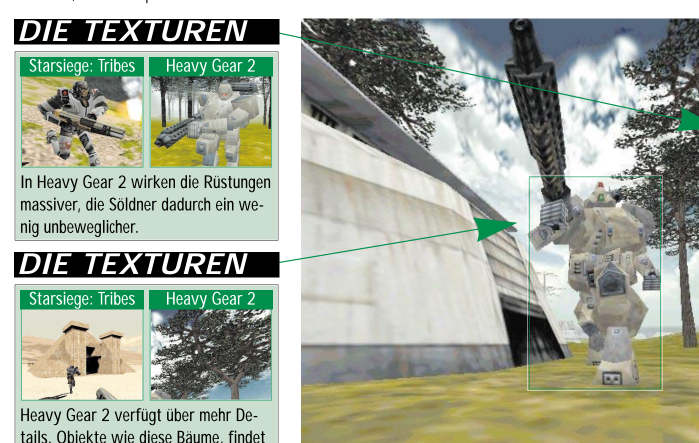


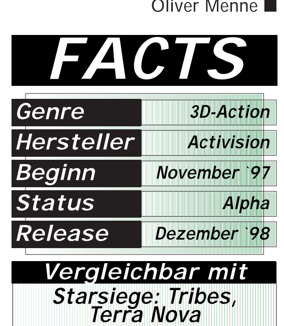
Die Szenarien sind grundverschieden. Auf diesem Planeten gibt es gefährliche Lava-Ströme und Erdbeben.

Die Künstliche Intelligenz ist zwar noch nicht in das Spiel integriert, Designer Dave Georgeson schwärmt aber schon in höchsten Tönen: „Unsere Künstliche Intelligenz ist gewissermaßen in der Lage, in brenzligen Situationen Chancen einzuschätzen. Umstände wie Witterung, Terrain und die Stärke der beteiligten Einheiten werden abgewägt und dann eine Entscheidung herbeigeführt." Wir dürfen also gespannt sein, was *Heavy Gear 2* in den insgesamt 40 Einzelspieler-Missionen zu bieten haben wird. Wer hingegen lieber gegen menschliche Mitspieler im Internet oder lokalen Netzwerk antritt, wird ebenfalls über die Missionsvielfalt begeistert sein: Mehr als 40 Szenarien will Activision dem Spiel mit auf den Weg geben, weitere könnten über Updates folgen.

Was während der Präsentation von *Heavy Gear 2* zu sehen und zu hören war, erscheint sehr vielversprechend. Freunde von Roboterschlachten dürfen also gespannt sein, ob tatsächlich kurz vor Weihnachten das Genre der kämpfenden Blechbüchsen neuen Schwung erhält.

Oliver Menne ■





FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Activision
Beginn	November '97
Status	Alpha
Release	Dezember '98

Vergleichbar mit
Starsiege: Tribes, Terra Nova

Third World

Klassenkampf

Noch während Ron Millar an Dark Reign arbeitete, kündigte er die Gründung seiner neuen Firma Redline Games an. Was jetzt, einige Monate später, aus dem ersten Projekt Third World geworden ist, verriet uns der mitverantwortliche Designer Matt Candler...

Matt Candler bestätigt den plötzlichen Richtungswechsel: „Im Januar merkten wir, daß wir eigentlich ein Echtzeit-Rollenspiel produzieren. Deshalb mußten wir von 2D- auf 3D-Grafik umstellen.“

Ein riesiger Moloch aus Stahl und Beton. Slums. Verseuchtes Grundwasser. Ruinen. Heruntergekommene Fabrikanlagen. Kopfgeldjäger. Rivalisierende Straßengangs. Korrupte Politiker. Machthungrige Konzerne. Hier überleben nur die Tapfersten. Die Stärksten. Die Abgebrühtesten. Wie zum Beispiel Ihre fünf Söldner, die Sie in *Third World* kommandieren. *Third World* – so heißt das erste Spiel von Redline Games. Unter diesem Firmennamen haben James Anhalt (*MechWarrior 2, Dark Reign, Pitfall, WarCraft 2, StarCraft*) und Ron Millar (*WarCraft 2, Diablo, StarCraft, Dark Reign*) einen bunten Haufen ehemaliger Blizzard-Mitarbeiter und Activision-Leihgaben um sich versammelt. Ihr Programm muß man sich als eine Mischung aus Echtzeitstrategie, Taktik, Rollenspiel und 3D-Action vorstellen, die in einem beklemmenden Endzeit-Szenario stattfindet und sich vom Flair her an *Blade Runner, Syndicate* oder *Fallout* orientiert. Die fünfköpfige, handverlesene Helden-Truppe kämpft in einer gigantischen Stadt nicht nur ums Überleben, sondern ist auch einem finsteren Geheimnis auf der Spur. Ähnlich wie in Diablo wird die „dritte Welt“ bei jedem Spielstart von Grund auf neu generiert. Sie werden eine gänzlich andere Umgebung vorfinden, auf unbekannte Personen treffen, zusätzliche Gegenstände entdecken und neue Puzzles (vergleichbar den Diablo-Quests) lösen.

Außenseiter & Außerirdische

Wie in einem herkömmlichen Rollenspiel kreiert man sich zu Beginn eine Gruppe von Characters: Durch das Verteilen von Punkten auf bestimmte Fähigkeiten (Schnelligkeit, Diplomatie usw.) klicken Sie sich in Sekundenschnelle eine verwegene Gang zusammen. Allein die Wahl der Rasse – es gibt sechs verschiedene, darunter Mutanten, Androiden, Cyborgs und Aliens – wirkt sich bereits erheblich auf die Stärken und Schwächen einer Figur aus. Außerirdische sind beispielsweise in der Lage, per Morphing das Aussehen beliebiger Personen anzunehmen; andere wiederum gelten als besonders intelligent oder Meister im Umgang mit Waffen. Die Attribute Ihrer Schützlinge verändern sich natürlich im Lauf der Zeit: Mit jedem eliminierten Gegner und jeder bewältigten Aufgabe sammeln die fünf Akteure Erfahrung, erlernen neue Techniken und ergänzen ihr Inventory um immer bessere Rüstungen und Waffen (vom einfachen Messer über Maschinengewehre und Laserpistolen bis hin zu Panzerfäusten und Hightech-Geschützen). Munition, Medikits, Scanner und andere Utensilien können Sie auf „legalem“ Wege erwerben, in-



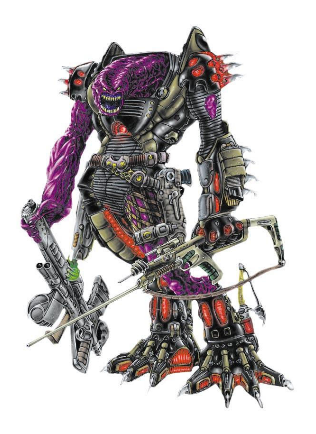
Die Explosion breitet sich aus und erfaßt auch die eigenen Charaktere.



Hier wählen Sie Ihre Charaktere aus und modifizieren ihre Attributswerte.



Das Säurebad gehört zu jedem halbwegs glaubhaften „Dark Future“-Szenario.



Typisch Ron Millar: Obwohl Third World in der Zukunft angesiedelt ist, fühlt man sich bei diesen ausdrucksstarken Charakteren stark an WarCraft 2 erinnert.

dem man sich auf ein Tauschgeschäft einläßt oder bei Händlern einkauft. Durch das Antrainieren übersinnlicher Kräfte beherrschen einige Charaktere sogar mächtige Zaubersprüche, die den Vorteil bieten, daß sich ihre verheerende Wirkung auf große Distanz ausspielen läßt. Durch die Interaktion mit anderen Figuren gelangen Sie an nützliche Informationen, erfahren von weiteren Ansprechpartnern und bekommen Tips für die Lösung bestimmter Probleme. Wie geschickt man dabei vorgeht, hat erheblichen Einfluß auf den Fortgang der Story: Wenn es während einer Unterhaltung zum Streit kommt und Sie Ihren Gegenüber kurzerhand über den Haufen ballern, könnte es passieren, daß Sie sich damit den Zorn seiner Kumpels zuziehen – mit entsprechend unangenehmen Folgen.



Third World spart nicht mit Effekten: Vor allem die verschiedenen Waffensysteme wurden sehenswert ausgearbeitet und erzeugen sehr viel Atmosphäre.



Am unteren Bildrand sehen Sie Ihre fünf Charaktere. Diese Gruppe können Sie zu Beginn des Spiels in einem speziellen Menü zusammenstellen.

Alles unter Kontrolle

Character-Generierung und –Verwaltung, Puzzles, Dialoge: Hm, hört sich bislang eigentlich nach einem waschechten Rollenspiel an – wo bleibt die Strategie? In *Third World* genügt es nicht, raubend und brandschatzend durch die Gegend zu ziehen und alles umzunieten, was nicht rechtzeitig auf die Bäume kommt. Statt dessen müssen eroberte Gebäude und Gegenden gegen die Attacken der Konkurrenz mit allen Mitteln verteidigt werden. Auf diese Weise kontrollieren Sie immer größere Regionen und gewinnen Macht und Einfluß über „The Sprawl" („Die sich Ausbreitende"), wie die Stadt von ihren Einwohnern genannt wird. Die *Third World* besteht aber nicht nur aus Bürokomplexen, Wohngebieten und Fabrikanlagen: In den umliegenden Gebieten entdecken Sie ungemütliche Eiswüsten, Lava-durchströmte Höhlensysteme, Dschungel und Bergwerke. Kein einziger Schauplatz wurde vorgerendert: Die gesamte 3D-Umgebung inklusive der Charaktere wird stets in Echtzeit berechnet. Die eigens für *Third World* entwickelte 3D-Engine heißt nicht umsonst True Perspektive, denn sie ermöglicht zum einen das Drehen der Ansicht um 360°, zum anderen beliebige Kamera-Positionen. Dadurch wird gewährleistet, daß dem Spieler in jeder Phase der jeweils beste Überblick geboten wird : Isometrische Ansicht zum Erkunden der Umgebung, Vogel- oder Ich-Perspektive für Kampfhandlungen usw. Gekämpft wird übrigens in Echtzeit, ganz so, wie Sie es von 3D-Actionspielen gewohnt sind: Am unteren Bildschirmrand sind die fünf Helden samt ihrer wichtigsten Attribute aufgeführt, so daß Sie stets über deren Verfassung informiert sind. Waffe oder Zauberspruch wählen Sie einfach aus dem Inventory und visieren damit den Gegner an. Die „Detailverliebtheit" geht soweit, daß Sie Ihre Kontrahenten die Waffe aus der Hand schießen oder sie so verletzen können, daß sie sich nur noch humpelnd fortbewegen. Im Netzwerk lotsen bis zu acht Spieler ihre Gangs durch die Straßen der *Third World*. Die Mehrspieler-Partien finden auf wesentlich kleineren Karten als im Einzelspieler-Modus statt, damit sich ein Spiel nicht stundenlang hinzieht. Genau aus diesem Grund wird auch der Action-Anteil etwas hochgeschraubt und dafür die strategischen Elemente (Einnehmen und Verteidigen von Bezirken) stark zurückgefahren. *Third World* wird zudem von Activisions kostenlosem Internet-Spieledienst ActivLink (vergleichbar mit Blizzards Battle.Net) unterstützt.

Oliver Menne ■



FACTS

Genre	Rollenspiel/Strategie
Hersteller	Redline Games
Beginn	Oktober '97
Status	Pre-Alpha
Release	2. Quartal '98

Vergleichbar mit

-

Interstate 82

Viva Las Vegas

Im Snooker-Room wartet bereits ein ungeduldiger Zach Norman. Seit Interstate 76 ist der Producer eine Art Galionsfigur der Spieleszene. Mit seiner unnachgiebigen Art, seine Ideen und Konzepte bei einem Publisher durchzusetzen, konnte er schon im vergangenen Jahr für Aufsehen sorgen.

Zach Norman wird den Look von Interstate verändern: „Mach es nicht, weil Du es schon einmal getan hast und Du damit erfolgreich warst. Das hat mein Vater immer zu mir gesagt und er hat irgendwo recht.“

Zach Norman weiß, daß er einen großen Teil seines Erfolgs Quentin Tarantino zu verdanken hat. Der begnadete Drehbuchautor und Regisseur machte mit Pulp Fiction die Siebziger zum Kultjahrzehnt und ebnete den Weg für viele bislang unbekannte Künstler. „*Interstate 76* ist so eine Art Roadwarrior meets Pulp Fiction, *Interstate 82* läßt sich daher vielleicht als Roadwarrior meets Miami Vice beschreiben“, meint Zach Norman. Damit ist klar: *Interstate 82* wird zwar in Bezug auf das Gameplay grundsätzlich dem Vorgänger entsprechen, die gesamte Hintergrundgeschichte hat sich allerdings zeitlich weiterentwickelt.

Wir befinden uns immer noch in einer Paralleldimension und Fahrzeuge werden immer noch mit skurrilen Waffensystemen ausgestattet – verändert hat sich nur der Look: Taurus und Groove tragen jetzt nicht nur kurze Haare, sondern auch noch helle Leinenanzüge und teure Sonnenbrillen aus Designerhänden. Klar, daß die beiden schon bald in ein Netz aus Intrigen und Korruption stolpern und wieder einmal die gesamten Vereinigten Staaten, wenn nicht gar die ganze Welt retten müssen. Gespielt wird ausschließlich im Bundesstaat Nevada, vor allem Las Vegas soll besonders stark der Wirklichkeit nachempfunden werden. „Wer sich daran erinnert, wie Vegas 1982 ausgesehen hat, wird sich sofort zu Hause fühlen. Wir wollen das Stadtbild möglichst genau umsetzen.“

Resonanz auf Interstate 76

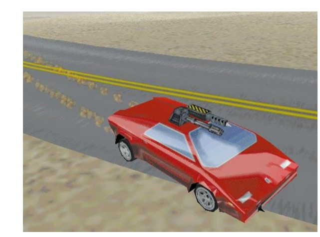
„Die Resonanz auf *Interstate 76* war riesig. Ich glaube, es sind mehrere tausend Briefe und e-Mails, die in der Zwischenzeit bei mir eingegangen sind“, meint Zach Norman und fügt kopfschüttelnd hinzu, „Einer wollte sogar, daß ich speziell für ihn ein Szenario entwerfe, das sich um den amerikanischen Bürgerkrieg dreht – manche Vorstellungen sind einfach unfaßbar!“

Überwiegend handelte es sich aber um sinnvolle Zuschriften, die vom Entwicklungsteam sorgsam ausgewertet wurden. Daß sich Zach Norman zusammen mit seiner Crew um die Wünsche der Spieler kümmert, wird schon an kleinen Beispielen klar. „Die meisten haben sich über die fehlende Speicherfunktion aufgeregt. Das kann ich verstehen, denn gerade in den späteren Missionen wurde *Interstate 76* schon recht schwierig – im Nachfolger kann deshalb nach Lust und Laune abgespeichert werden.“

Weitere Anregungen betreffen in erster Linie die Fahrzeuge und die Waffensysteme, aber da lassen sich die Designer nur ungern ins Handwerk pfuschen, denn „das ausgeklügelte System könnte sonst gerade im Mulitplayer-Modus schnell kippen und dann relativ unausgewogen wirken.“ Immerhin



Nebeleffekte und leuchtende Bremslichter: 3D-Karten machen es möglich.



Sind die Reifen verschmutzt, so hinterläßt man Spuren auf der Fahrbahn.



Die Abwasserkanäle von Las Vegas - es gibt auch unkonventionelle Szenarien.

wird es über 40 Fahrzeugtypen geben. Angefangen bei schnellen Motorrädern, über martialische Trucks bis zu Sportwagen, die von den Amerikanern gern als „Exotic Cars" bezeichnet werden – bei uns in Europa heißen sie wohl einfach Ferrari oder Lamborghini. Die Bewaffnung der einzelnen Boliden kann diesmal stärker vom Spieler beeinflußt werden, es bestehen mehr Möglichkeiten zur Modifikation.

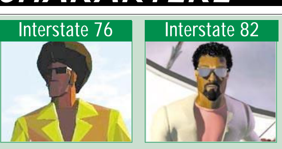
Technik von Heavy Gear 2

Verwendet wird in erster Linie die gleiche Engine, die auch hinter *Heavy Gear 2* steckt. Auf diese Weise nutzt Activision mittlerweile Synergie-Effekte, die sich innerhalb des Konzerns ergeben. Zach Norman und seine Crew werden lediglich die nötigen Routinen für eine glaubhafte Fahrphysik integrieren – und schon darf man sich der neuen Grafikpracht erfreuen: Reflexionen auf den verschiedenen Wagen sind dabei genauso selbstverständlich wie gewaltige Explosions- und Raucheffekte. Über ein kleines Schmankerl schweigt sich Zach Norman allerdings noch aus: „In *Interstate 82* wird man auch aus dem Wagen aussteigen und herumlaufen können. Wie sich das allerdings im Gameplay niederschlägt, werde ich jetzt noch nicht verraten." Dennoch macht sich Norman Gedanken über eine deutsche Version. „Im Moment plane ich, bei jeder mehr oder weniger gewalttätigen Szene schwarze Zensurbalken zu verwenden. Vielleicht mit dem Namen des Instituts – wie heißt das doch gleich bei Euch? Genau, BPjS."

Aber nicht nur die generelle Spielgrafik wurde komplett überarbeitet, auch in den Zwischensequenzen wird man sich an einen neuen Look gewöhnen müssen. „Mach es nicht, weil Du es schon einmal getan hast und Du damit erfolgreich warst. Das hat mein Vater immer zu mir gesagt und er hat irgendwo recht", kommentiert Norman das neue Aussehen von Taurus und Groove. Alle Figuren verfügen jetzt über Augen, Mund und Nase – Bestandteile des Gesichts, die im Vorgänger nicht zu sehen waren und von vielen als stilistisches Element favorisiert wurde. Zach Norman glaubt aber, daß sein neuer Stil auch überzeugen kann. Außerdem wird ohnehin ein neues Konzept notwendig, denn *Interstate 82* spielt ja nicht mehr in den 70ern. Das wird sich vor allem auf die musikalische Untermalung niederschlagen: Weg von Funk und Soul, hin zu Pop und Rock. „Das Intro habe ich schon genau vor Augen, ich muß nur noch jemanden finden, der diesen typischen Jan Hammer-Sound hinbekommt. Es muß wie bei Miami Vice klingen." Es wird noch eine ganze Weile dauern, bis wir eine spielbare Version von *Interstate 82* in Händen halten können. Was es allerdings in Dublin schon zu sehen gab, macht Hoffnung, daß Activision nicht nur eine simple Fortsetzung strickt, sondern einen echten und würdigen Nachfolger produziert.

Oliver Menne ■

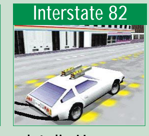
CHARAKTERE



Ein Blick auf die Hauptpersonen: Groove Champion hat sich in den letzten sechs Jahren stark verändert, die lange Haarpracht ist verschwunden.

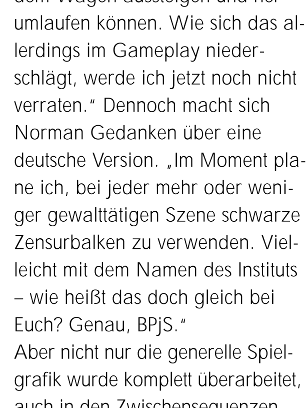
DIE WAGEN





Interstate 82 verwendet die Heavy Gear 2-Engine und kann daher mit sehenswerten Lichtreflexen auf dem Lack der Boliden aufwarten.





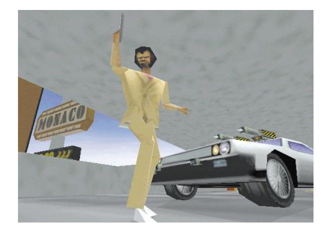
Heiße Feuergefechte in Las Vegas: Ein Ferrari feuert mit einer Rakete auf einen feindlichen Wagen. Im Hintergrund sehen Sie eines der großen Spielcasinos.



In Interstate 82 kann auch in mehrgeschössige Parkhäuser gefahren werden. Der Weg nach unten muß nicht unbedingt über die Ausfahrt führen.



An Tankstellen kann man sicherlich sehr leicht an ein neues Vehikel gelangen.



Diese Grafiken sind noch nicht fertig, sie sind noch in einem frühen Stadium.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Activision
Beginn	Dezember ´97
Status	Pre-Alpha
Release	März ´99

Vergleichbar mit

Interstate 76



Virgin Interactive

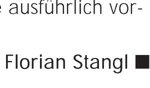
Abschieds

Virgin Interactive bläst diesen Herbst zum letzten Mal zur Großoffensive. Die Palette an attraktiven Titeln reicht vom Rollenspiel über Rennsimulationen bis hin zu reinrassigen Actiontiteln sowie einer Flugsimulation. Auch wenn alle Spiele, die wir Ihnen auf den folgenden Seiten vorstellen, vor kurzem an Electronic Arts verkauft wurden, ist dieses Special Virgin Interactive gewidmet - gewissermaßen als Abschiedsgruß eines Publishers.

In den letzten Monaten fiel Virgin Interactive nur durch Schlagzeilen um den Verkauf der Firma auf. Die Muttergesellschaft, Spelling Entertainment, war sehr daran interessiert, die Spieleabteilung gewinnbringend an den Mann zu bringen, unter den Interessenten tummelten sich Firmen wie GT Interactive, Electronic Arts, Ubi Soft und andere namhafte Publisher. Die Geheimhaltung war perfekt - überraschend konnte sich dann doch Electronic Arts die Rechte an allen Titeln sichern, nachdem sie noch vor einiger Zeit einen Rückzieher machten, da sie nicht Virgin komplett, sondern nur die Westwood-Titel wie *Command & Conquer: Tiberian Sun* oder *Lands of Lore 3* kaufen wollten. Zum Zeitpunkt unseres Besuches Anfang August wußten die einzelnen Entwickler noch nichts von dieser Entwicklung und erste Stellungnahmen seitens Virgin lassen uns davon ausgehen, daß die Spiele, die Sie auf den kommenden Seiten vorgestellt finden, auch wirklich zu den geplanten Terminen in den Regalen stehen werden. EA ließ verlauten, daß sowohl die intern bei Virgin entwickelten Titel als auch Produkte wie *Swords & Sorcery* im Paket enthalten sind. Ungewiß ist nur die Zeit danach: Es gibt bereits erste Gerüchte, daß einige der Teams entweder verkauft oder aufgelöst werden sollen. Allerdings sind einige Teams, beispielsweise Zipper Interactive (*Recoil*), auch optimistisch, daß sie auf EAs Marketing- und Vertriebspower setzen. Sicher scheint dagegen zu sein, daß sich für Westwood nichts ändert - außer dem Vertrieb. Dem Spieler kann es im Prinzip egal sein, denn was Virgin für diesen Herbst entwickeln ließ, kann sich auf jeden Fall sehen lassen. Mehr oder weniger im stillen Kämmerlein schufteten die Designer größtenteils unbeeindruckt von den vielen Gerüchten der letzten Monate und zeigen noch einmal, was sie drauf haben. Mit David W. Bradley, dem ehemaligen Lead Designer von Sir-Techs *Wizardry 5 bis 7* und seinem Team Heuristic Park hat Virgin noch einen tollen Fang gemacht, der als Ergebnis eines der vielversprechendsten Rollenspiele der letzten Jahre in petto hat. Nicht zu vergessen die traditionell reizvollen Italiener von Milestone, die nach den vierrädrigen Geschwindigkeitsorgien der *Bleifuß*-Serie das bislang wohl beste Motorrad-Rennspiel entwickeln. Angesichts der harten Konkurrenz von Delphine (*Moto Racer 2*), Microsoft (*Motocross Madness*) und Ascaron (*Grand Prix 500cc*) eine beachtliche Leistung. Doch auch die Rennwagen kommen nicht zu kurz, denn *Professional Sports Car Racing* kann dank der engen Zusammenarbeit Virgins mit den Teams der Rennliga auf hohe Authentizität sowohl grafisch als auch spielerisch pochen. Daß es neben *Command & Conquer* bei Virgin noch ein weiteres Echtzeit-Strategiespiel gibt, mag nur auf den ersten Blick verwundern. *Dawn of War* ist völlig anders aufgebaut als der Westwood-Titel, nutzt aber dessen ausgereifte Netzwerk-Engine von *Dune 2000* für den Mehrspieler-Modus aus. Ansonsten besitzt *Dawn of War* einige interessante Ansätze, die wir Ihnen in unserem Preview vorstellen wollen. Knallharte 3D-Action mit viel Abwechslung verspricht *Recoil* vom externen Team Zipper Interactive, das sich von anderen Actionshootern durch die Tatsache unterscheidet, daß Sie einen morphenden Panzer fahren, der sich auch in ein U-Boot oder ein Luftkissenfahrzeug verwandeln kann. Zuguter Letzt präsentieren wir Ihnen *F-16 Aggressor*, das gewissermaßen die Rückkehr der alten *Strike Commander*-Tugenden predigt. Eine optisch gelungene Flugsimulation mit Hintergrundgeschichte und einem Schuß Ressourcen-Management - das ist doch was! Virgins siebten Weihnachtstitel *Mana* haben wir Ihnen ja bereits in der letzten PC Games-Ausgabe ausführlich vorgestellt.

Florian Stangl ■

INHALT




spiel



Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness

Zaube

Während Origins Ultima: Ascension ob seiner Ähnlichkeit mit Action-Adventures der Marke Tomb Raider von besorgten Avatars heftige Kritik erhält, basteln im schwülen Atlanta ungerührt Heuristic Park an einem höchst vielversprechenden Fantasy-Rollenspiel. Mit dem Wizardry-Veteranen David W. Bradley als Kopf hat Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness gute Chancen, die neue Referenz zu stellen.

Eine riesige Fantasy-Welt, eine richtige Party, etliche Zaubersprüche, Statistiken, interessante Charaktere und eine verzwickte Storyline - das alles präsentiert in zeitgemäßer 3D-Grafik. *Swords & Sorcery* zählte zu einer der positiven Überraschungen der diesjährigen E3, weswegen wir uns die Gelegenheit nicht nehmen ließen, Virgins Rollenspiel-Hoffnung näher unter die Lupe zu nehmen. Hintergrund des komplexen Abenteuers ist das legendäre Mavin-Schwert, das aus zwei Metallen besteht. Eines davon verkörpert das Gute, die andere Hälfte das Böse. Nur mit seiner Hilfe kann es gelingen, den Lord of Death mit dem komplizierten Namen Cet Ude D'ua Khan zu besiegen, der die Welt in ewige Finsternis stürzen will. Diese beiden Aufgaben umspannen *Swords & Sorcery*, denn vom Fundort des Schwerts bis zum Aufenthalt des Khan ist es ein weiter und beschwerlicher Weg, der durch gruselige Wälder, versunkene Tempel und schaurige Pyramiden führt. Hintergrund der Geschichte ist die ägyptische Mythologie, aus der Chefdesigner David W. Bradley den Konflikt zwischen den Brüdern Set (der Böse) und Anephas (der Gute) entlieh und für *Swords & Sorcery* leicht umbaute, das zeitlich nach dem Verrat Sets an Anephas angesiedelt ist. Die Fantasywelt ist daher mit den Anhängern der beiden Brüder bevölkert, wobei der Spieler selbst nicht grundsätzlich nur auf der guten Seite steht. Damit zusammen hängt auch die Verwendung des Mavin-Schwerts, dessen Verwendung die Gesinnung der Party beeinflußt. So wundert es angesichts der komplexen Hintergrundgeschichte auch nicht weiter, daß es in *Swords & Sorcery* neben den bekannten Klassen wie Kämpfer, Magier oder Dieb auch Ninjas, Walküren oder Zen-Meister gibt. Über die Welt verteilt finden Sie drei Städte, die Ihrer sechsköpfigen Party dazu dient, neue Waffen zu kaufen,

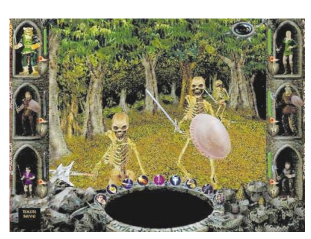
rschwerter

die Ausrüstung zu vervollständigen, sich einer der Gilden anzuschließen oder den Spielstand zu sichern.

Zauberhaftes Magiesystem

Die Städte werden als stimmungsvolle, gerenderte Videoclips (ähnlich der Riven-Engine) gezeigt, so daß Sie flott von einem Ende der Stadt zum anderen scrollen können. Im Gegensatz dazu wird der Rest des Spiels in waschechter 3D-Grafik mit detaillierten Polygonfiguren gezeigt, die auch ohne die Unterstützung von Hardwarebeschleunigern erstklassig aussieht. Bevor es jedoch in die Wildnis geht, dürfen Sie sich in aller Ruhe einen passenden Charakter basteln. Zur Auswahl stehen zehn verschiedene Clans, wie die Rassen in *Swords & Sorcery* genannt werden, die jeweils als männlicher und weiblicher Charakter gewählt werden dürfen. Wer bereits *Wizardry 5 - 7* gespielt hat, wird den typischen Stil von Chefdesigner David W. Bradley wiedererkennen, obwohl *Swords & Sorcery* keinesfalls eine Kopie der Rollenspiel-Serie von Sir-Tech ist. Alle Wesen besitzen natürlich unterschiedliche Fähigkeiten, die bei der Erstellung des Charakters berücksichtigt werden müssen. Die Wizkos genannten Katzenwesen beherrschen Ninjaähnliche Kampftechniken, die kleinen Ratlings eignen sich gut als Diebe und Feen besitzen mehr magische Fähigkeiten als ein Mensch. Dank der 3D-Engine werden die Größenunterschiede und Körperproportionen der Figuren entsprechend berücksichtigt. Das auf Level basierende Magiesystem hält etliche Sprüche bereit, die erst nach und nach zugänglich werden. „Dadurch wollen wir den Spieler langsam an die verschiedenen Zauber heranführen", erläutert Producer Kevin R. Potter. Mana spielt beim Zaubern keine Rolle, vielmehr tauchen in den entsprechenden Büchern Zahlen

»*Es ist gut möglich, daß jemand, der das Spiel schon durch hat, seinen eigenen Server aufbaut und seine Waffen und Erfahrungen an andere Spieler verkauft.*«
Kevin Potter, Producer


Skelette dürfen in keinem Rollenspiel fehlen - auch nicht in Swords & Sorcery.



In einer Kneipe kann man stets die neuesten Gerüchte aufschnappen.

auf, wie oft ein Spruch verwendet werden darf. Das hängt größtenteils vom jeweiligen Level des Spruchs ab, so daß Sie mehr Level 1-Zauber als welchen der Stufen 3 oder 4 benutzen können. Das gleiche gilt für die Fähigkeiten der Kämpfer, die neue Skills mit jedem gewonnen Erfahrungslevel auswählen dürfen. Insgesamt stellen Heuretic Park rund 90 Zaubersprüche und etwa 40 Fähigkeiten zur Verfügung - eine Zahl, die selbst anspruchsvollen Rollenspielern genügen sollte.

Ein Hauch von Disneyland

Noch ist zwar keine endgültige Entscheidung gefallen, aber wahrscheinlich werden Sie das Spiel mit zwei Charakteren beginnen und erhalten dann bis zu vier weitere Mitstreiter gewissermassen als Belohnung für die Bewältigung bestimmter Aufgaben. Sobald Sie die Stadt verlassen haben, stehen Sie mitten in der gefahrvollen Polygonwelt, die beim Betreten eines Gebäudes nahtlos zu einer Portal-Engine umschaltet, wie sie beispielsweise auch Acclaims *Forsaken* benutzt. Dazu greifen die Designer zu einem kleinen Trick: Für eine kurze Zeit werden Teile aus beiden Engines doppelt dargestellt, so daß zum Beispiel die Polygon-Engine die Räume der Portal-Engine nachbildet. Da beide Engines nicht parallel dargestellt werden können, ohne daß die Geschwindigkeit in die Knie geht, muß der Spieler mit einem an der Seite angebrachten Schalter ein Tor öffnen. Dadurch ändert sich der Blickwinkel, die



Swords & Sorcery besitzt durchgehend Sprachausgabe, doch lassen sich zusätzlich Untertitel einblenden - auch wenn der Demon Imp nicht gerade eloquent ist.


In solchen Situationen, in denen Ihre Party nur wenig Platz hat und von mehreren Seiten angegriffen wird, ist der rundenbasierte Kampfmodus besonders hilfreich.

Polygon-Engine kann ausgeblendet werden und gleichzeitig verschließt eine weitere Türe automatisch den Blick ins Freie, damit die Polygon-Engine abgeschaltet bleiben kann. „Es erinnert etwas an das Haunted Mansion in Disneyland", scherzt Kevin Potter. Dieser Kniff fällt allerdings weder durch Nachladezeiten noch durch ein Ruckeln der Grafik auf, außerdem besitzt *Swords & Sorcery* gegenüber beispielsweise *Might & Magic 6* den Vorteil, daß alle Objekte und Figuren im Spiel aus Polygonen bestehen, also keine flachen Bitmaps sind. Jede Figur erhält außerdem eigene Bewegungen, die sich grundlegend unterscheiden sollen - nicht nur zwischen den einzelnen Rassen, sondern auch zwischen männlichen und weiblichen Charakteren. „Unsere Grafiker wollten lieber die Frauen zeichnen", erzählt Kevin Potter lachend. „Und die Monster. Mit Männern haben sie es nicht so." Bereits ab einem Pentium 133 soll die Engine ohne große Einbußen laufen, für die optimale Performance empfehlen die Designer einen Pentium 200 oder schneller. *Swords & Sorcery* läuft in Echtzeit ab, wodurch sich auch die Tageszeit ändert und natürlich entsprechend die Lichtverhältnisse neu berechnet werden. Gesteuert wird das Rollenspiel entweder wie ein Action-Shooter der Marke *Unreal*, oder wie Action-Adventures à la *Tomb Raider*. Die Grafik-Engine unterstützt beide Perspektiven, wobei Sie in der Third-Person-Sicht sogar die Kamera frei um den gewählten Charakter drehen dürfen, um die Umgebung besser zu untersuchen. Im Prinzip dürfen Sie auf die Tastatur vollständig verzichten und nur mit der Maus steuern, doch eine Kombination aus beidem bietet leichte Geschwindigkeitsvorteile. Im Inventar verschieben Sie bequem per Drag&Drop Waffen oder Ausrüstungen und sehen sofort in einem kleinen 3D-Fenster, daß Ihr Charakter beispielsweise ein neues Schwert in der Hand hält. Das Gold kommt übrigens in eine gemeinsame Kasse,

CHARAKTERGENERIERUNG

Hier sehen Sie neben der Clanzugehörigkeit, Beruf, Gesundheitszustand sowie Größe und Gewicht Ihres Charakters auch das Konterfei, das Sie aus acht vorgegebenen Porträts auswählen dürfen.

Der Goldvorrat Ihres Charakters.

In den Büchern stehen nicht nur Ihre Fähigkeiten und Zaubersprüche aufgelistet, sondern es ist auch ein Tagebuch, das die Automap ergänzt.

In diesem Fenster wird Ihr Charakter als 3D-Modell dargestellt, das auch die jeweiligen Ausrüstungsgegenstände am Körper zeigt.

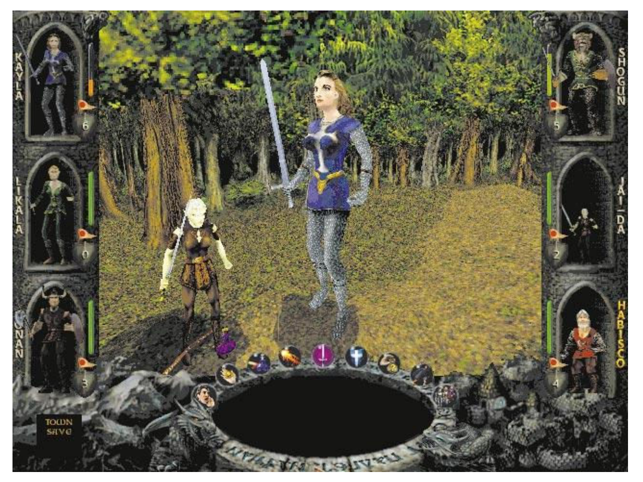
Hier sehen Sie die magischen Eigenschaften der Figur.

Das geräumige Inventar ist zu Spielbeginn noch leer. In der Stadt, in der Sie starten, lassen sich aber die ersten Gegenstände einkaufen.

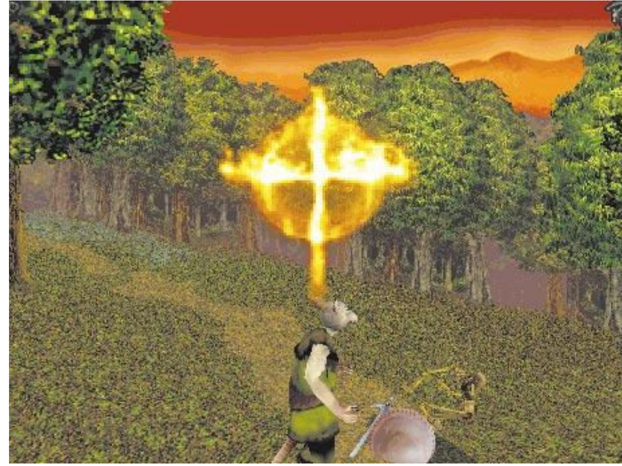
Dieser Abschnitt zeigt die Werte für die körperlichen Eigenschaften wie Stärke oder Geschicklichkeit Ihres Charakters.

> **»Viele der Dungeons sind extrem groß, damit man die Party auch ausnutzen kann. Hier steht zum Beispiel ein Zauberer in sicherer Entfernung auf der Brücke, um seine Kameraden zu unterstützen.«**
> **Kevin Potter, Producer**





Hier sehen Sie eindrucksvoll, daß der Größenunterschied zwischen den einzelnen Rassen berücksichtigt wird - ein Effekt, den nur wenige Rollenspiele zu bieten haben.



Dieser Ratling hat sich mit einem Zauberspruch vor Angriffen geschützt, was in Swords & Sorcery auch grafisch deutlich illustriert wird.

damit Sie beim Einkaufen nicht umständlich Ihr Vermögen zusammenkratzen müssen.

Der Kampf: Rundenbasiert bis Echtzeit

Der Kampf ist eine der weiteren Besonderheiten von Swords & Sorcery. Im Prinzip laufen die Handlungen rundenbasiert ab, erscheinen dem Spieler aber wie Echtzeit. Die Designer nennen das „Adaptive Time Phasing" und erreichen damit, daß der Spieler die vollständige Kontrolle über das Geschehen hat und nicht sechs Charaktere gleichzeitig steuern muß, andererseits auch nicht Zwangspausen im Spiel entstehen. Als Option steht aber auch ein waschechter rundenbasierter Kampfmodus zur Verfügung, in dem Sie jeden Charakter übernehmen, sobald er an die Reihe kommt. „Uns gefällt aber die andere Art und Weise besser, bei der man den fünf Begleitern Befehle erteilt, wie sie sich verhalten sollen und selber in Echtzeit auf die Monster einschlägt", sagt John Hight, Executive Producer bei Virgin. Der Clou ist, daß Sie die Zeitspanne, in welcher die Monster bis zur nächsten Runde pausieren müssen, stufenlos einstellen dürfen. Dadurch können Sie die Geschwindigkeit der Kämpfe nach Gusto justieren, wodurch flotte Metzeleien genauso möglich sind wie geduldiges Taktieren. Sinn macht das unter anderem, wenn Ihre Party auf eine deutlich schwächere Monstergruppe trifft uns Sie dann im Echtzeitmodus Ihre Truppe einfach alles kurz und klein hacken lassen. Unbekannten Gegnern sollte man besser im rundenbasierten Modus begegnen, um notfalls Gegenzauber oder ähnliches auswählen zu können. Neben den rund 60 verschiedenen Monsterrassen gibt es noch spezielle Gegner, wie einen Drachen oder eine Mumie, die mit besonderen Zaubersprüchen agieren. „Besonders gemein ist die Ogre-Königin, die jedes Mitglied der Party in einen Ogre verzaubert. Der Spieler muß dann rauskriegen, wie er das wieder rückgängig machen kann", erklärt Kevin. Welchen Charakter Sie steuern wollen, bleibt auch Ihnen überlassen, so daß Sie auch im Echtzeit-Modus jederzeit auf eine andere Figur wechseln dürfen. Das macht beispielsweise Sinn, wenn Sie vergessen haben, eines der Partymitglieder mit der automatischen Heilung angeschlagener Kameraden zu beauftragen. Sie sehen schon, Swords & Sorcery läßt Ihnen so gut wie alle nur erdenklichen Freiheiten während eines Kampfes - Sie dürfen sogar fliehen, müssen aber davon ausgehen, auch verfolgt zu werden. Lassen Sie sich übrigens von dem Begriff Schwert im Titel des Spiels nicht in die Irre leiten: Es gibt natürlich jede Menge anderer Waffen, unter anderem auch Bogen und Armbrüste sowie Schilde. Die Pfeile sind echte 3D-Objekte, die nicht nur in Gegnern oder Bäumen steckenbleiben, sondern auch wieder aufgesammelt werden können. Es gibt magische Kriegswerkzeuge zu entdecken und in den Städten finden Sie auch einen Schmied, der auf Bestellung für entsprechend Kleingeld beispielsweise Schwerter mit Zaubersprüchen kombiniert, um etwa ein Blitzschwert zu erhalten. Diese Fähigkeit können die Charaktere auch erlernen. Ein weite-

SO SPIELT SICH SWORDS & SORCERY

In den sechs Torbögen wird angezeigt, ob der jeweilige Charakter aktiv ist und wie es um seine Gesundheit bestellt ist.

Die „Not Ready"-Anzeige informiert Sie darüber, daß diese Figur aufgrund des rundenbasierten Kampfmodus gerade nicht gesteuert werden kann. Die Dauer einer Runde läßt sich stufenlos zwischen Echtzeit und einer beliebig hohen Rundendauer wählen.



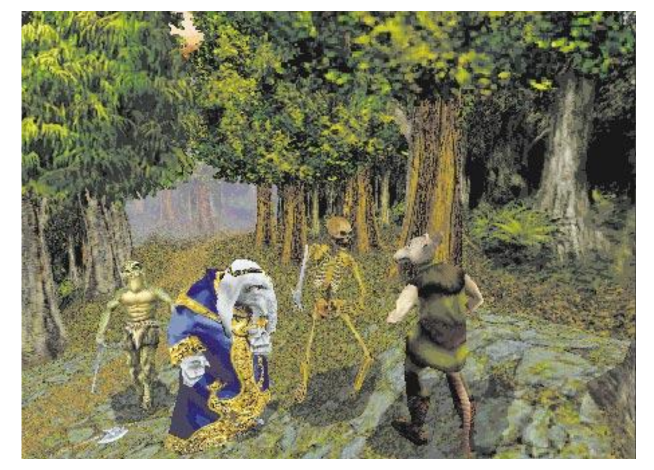
Im 3D-Fenster sehen Sie, was die anderen Mitglieder Ihrer Party gerade so treiben.

Hier sind die Zaubersprüche des Charakters ausgewählt, den Sie gerade in der First-Person-Perspektive steuern. Sie werden mit einem Mausklick ausgewählt.

In diesem Fenster erhalten Sie zusätzliche Informationen zum Geschehen.

Dieser rote Balken zeigt, welchen Zauberspruch Sie gerade angewandt haben.





Im Wald können Sie nicht jede beliebige Richtung einschlagen, sondern sind an die Wege gebunden. Trotzdem wird Swords & Sorcery größtenteils nicht-linear ablaufen.



Etliche Begegnungen mit Nicht-Spieler-Charakteren warten auf Sie, die nicht immer so friedlich verlaufen müssen wie in diesem Beispiel.

res Beispiel für die Detailverliebtheit von Heuristic Park erläutert Kevin: „Wenn einer der Zauberer den Schatten-Spruch auf einen Krieger anwendet, wird nur dessen Körper unsichtbar. Die Rüstung ist noch sichtbar, also muß er diese ablegen, um wirklich nicht gesehen zu werden. Völlig unrealistisch, aber ein angenehmer Service für den Spieler ist die Tatsache, daß Sie jederzeit abspeichern und sich in die Stadt teleportieren dürfen."

Von Fehden und Gilden

Angesichts der riesigen Ausmaße der Spielewelt wäre ein Fußmarsch in eine der drei Ansiedlungen auch wenig sinnvoll, obwohl es eine komfortable Automap gibt. „Wir wollen vermeiden, daß der Spieler immer wieder durch die selben Gegenden laufen muß", rechtfertigt John Hight diese Entscheidung. *Swords & Sorcery* ist grundsätzlich nichtlinear aufgebaut, Sie dürfen also jederzeit die ganze Welt erkunden. „Allerdings will man das nicht", schränkt Kevin ein. „Man landet so schnell in Gegenden mit Monstern, die viel zu stark sind. Also sucht man sich lieber eine andere Route." Viele Spieler haben die Angewohnheit, solange durch die Lande zu streifen und Monster zu schlachten, bis ihre Party den gewünschten Level erreicht hat. „Auch da sollte man in *Swords & Sorcery* aufpassen", warnt John, „denn man trifft immer wieder auf Stämme, mit denen man sich nicht anlegen möchte. Es könnte nämlich ein NPC darunter sein, der hilfreich sein könnte." Allerdings läßt es sich manchmal nicht vermeiden, mit einem bestimmten Volk

»*Wie der Name schon sagt, geht es in unserem Spiel nicht nur um Zauberer. Ein kräftiger Krieger und ein gutes Schwert sind ebenso stark wie ein Magier. Uns ist das Gleichgewicht zwischen beiden Gruppen wichtig.* John Hight, Executive Producer«



aneinanderzugeraten. „Es hängt von den Rassen ab, aus denen die Party besteht. Hat man einen Elfen dabei und trifft auf einen Gourk-Stamm, werden diese wohl angreifen. Ist dagegen ein Gourk in der Party, werden sie dem Spieler wahrscheinlich helfen", erklärt Kevin. Ähnliches gilt für die verschiedenen Gilden, denen Sie sich anschließen können. Die Dialoge mit den NPCs erfolgen generell per Multiple Choice Verfahren, wobei alle Sätze per Sprachausgabe erklingen. Bis Sie sich durch alle der elf Hauptquests und die jeweils zwei bis drei Subquests gewühlt haben, sollen laut Heuristic Park rund 200 Stunden vergangen sein.

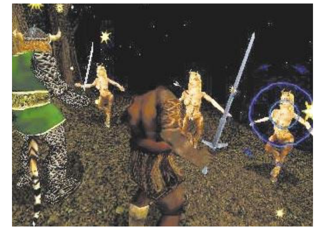


Die bewegliche Kamera läßt sich beliebig schwenken und zoomen, um dem Spieler stets den besten Überblick zu verschaffen.

Im Internet: Konkurrenz für Diablo?

Spätestens dann wird es Zeit für den Mehrspieler-Modus, der sich wie eine Mischung aus Ultima Online und Blizzards Battle.Net präsentiert. Sie dürfen nämlich jeden Charakter, den Sie sich für das Solospiel generiert haben, jederzeit für ein Spiel über Internet oder Netzwerk übernehmen. Dann spielen Sie *Swords & Sorcery* mit bis zu fünf anderen Kollegen genau so, wie Sie es auch alleine tun würden. Fehlende Mitspieler werden selbstverständlich vom PC übernommen. Der Unterschied liegt auf der Hand: Anstatt sich auf computergesteuerte Mitstreiter zu verlassen, dürfen Sie beim Lösen der Rätsel auf die grauen Zellen echter Lebewesen zurückgreifen und werden außerdem mit verschiedenen Mentalitäten und Stimmungsschwankungen konfrontiert. Das Gute daran: „Kevin und ich spielen bereits den Mehrspieler-Modus, er funktioniert also schon", freut sich John, „und er gefällt uns beiden sogar noch besser als der Singleplayer-Modus." Das ist aber noch nicht das Ende der Möglichkeiten, wie Kevin ergänzt: „Es ist gut möglich, daß jemand, der das Spiel schon durch hat und einen Charakter besitzt, der alle Waffen beherrscht, seinen eigenen Server aufbaut und seine Waffen und Erfahrungen an andere Spieler verkauft. Man kann alle seine Gegenstände mitnehmen." Aber wird dadurch das Spiel nicht zu einfach, wenn sich ein Einsteiger mit einer Horde Profis umgibt, denen kein Monster mehr Angst einjagen kann? „Na und? Das bleibt doch jedem selbst überlassen", meint Kevin achselzuckend. „Wenn jemand einen eigenen Server aufbaut, prüft das Spiel ein paar Dinge", ergänzt John. „Wieviele andere Spieler derjenige umgebracht hat und ob es einen Sicherheits-Modus gibt, der das verhindert. Dann kann man sich den Server aussuchen, der kooperatives Spielen ermöglicht, oder man sucht sich einen Server, auf dem beispielsweise zwei rivalisierende Gruppen darum kämpfen, das Spiel möglichst schnell zu beenden, oder sich gegenseitig auszurotten." Der Host eines Mehrspieler-Servers kann außerdem den maximalen Level festlegen, den ein Charakter haben darf, um beispielsweise zu verhindern, daß ein Super-Kämpfer eine Gruppe Newbies niedermetzelt. Das Töten eines schwächeren Charakters wirkt sich noch dazu negativ auf die Gesinnung aus, was - wie bereits zuvor erwähnt - Probleme im weiteren Spielverlauf bringen kann. Schließlich werden ein paar der Quests gegenüber der Singleplayer-Variante leicht abgewandelt, um auch online etwas Neues zu bieten. Die Einzelteile von *Swords & Sorcery* waren zur Zeit unseres Besuchs zu über 90% fertig; die nächsten Monate werden kleine Details eingebaut und vor allem ausgiebigst getestet.

Florian Stangl ■


Mit einer Art Fadenkreuz lassen sich bestimmte Gegner anvisieren.


Einige Monster, wie dieser Orkhäuptling, nehmen den ganzen Bildschirm ein.


Die Echsenwesen greifen an: Unsere Mitstreiter wissen sich aber zu wehren.



»Unsere Grafiker wollten lieber die Frauen zeichnen. Und die Monster. Mit Männern haben sie es nicht so. John Hight, Executive Producer«

FACTS

Genre	Rollenspiel
Hersteller	Heuristic Park
Beginn	Juni ´96
Status	Pre-Alpha
Release	November '98

Vergleichbar mit
Might & Magic 6, Wizardry







Recoil geizt nicht mit Spezialeffekten, die trotz des flotten Software-Modus mit einer modernen 3D-Grafikkarte am besten zur Geltung kommen.



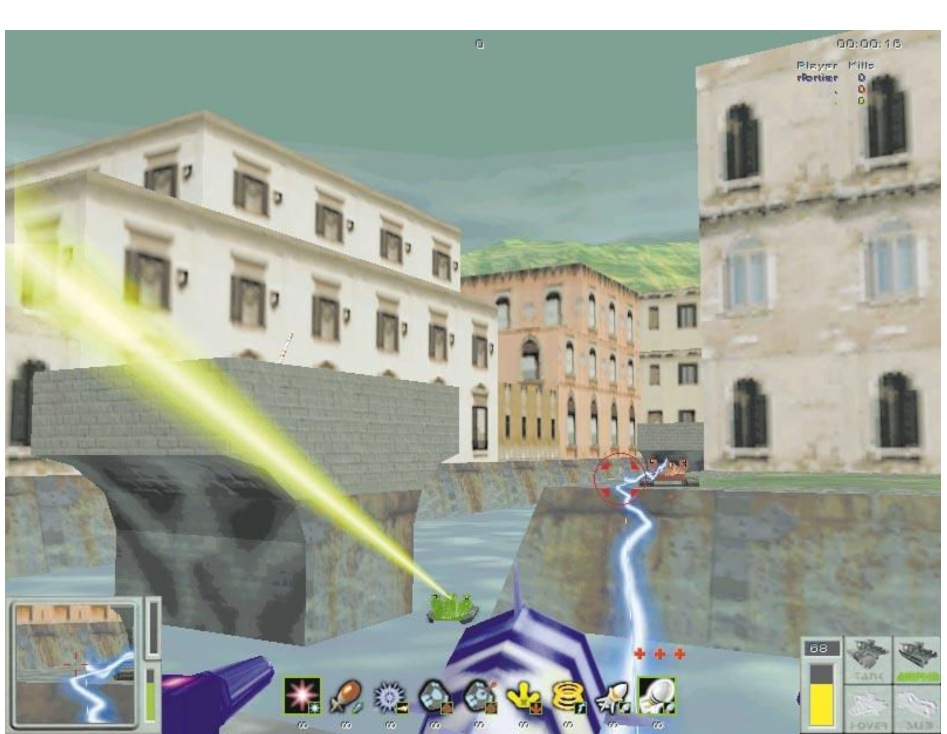
Unterschiedliche Wetterverhältnisse und verschiedene Landschaften beeinflussen das Handling des Panzers gewaltig und machen zusätzlich das Zielen schwieriger.

Recoil

Kurzschluß

Simpel und geradlinig, dabei spannend und abwechslungsreich - so präsentiert sich Recoil, ein futuristisches Panzer-Actionspiel, das an eine 3D-Variante von Mass Destruction erinnert. Das geschickte Leveldesign sorgt dafür, daß Sie nicht einfach nur blindwütig durch die Gegend rasen, sondern auch das Köpfchen anstrengen müssen.

Die Hintergrundgeschichte ist spartanisch: Böses Computer-Netzwerk muß von Ihnen mit einem ferngesteuerten Super-Panzer zerstört werden. Aus, basta, und los geht's. Auch die Missionsbeschreibungen sind knapp gehalten und machen Sie größtenteils nur mit dem ersten Ziel und der Umgebung vertraut, die sich allerdings in großzügigem Rahmen vom Spieler neu gestalten läßt. Die unterschiedlichen Landschaften wie Städte, Strände, Lavaabschnitte oder eine Eiswelt zwingen Sie auch, Ihr Vehikel zu verwandeln. Der Panzer ist nicht nur Kettenfahrzeug, sondern auch Hovercraft, Amphibienpanzer und U-Boot, was einen Teil der vielen Puzzles ausmacht, die neben all der Action zusätzlich auf Sie warten. Das Morphen von einer Variante zur nächsten geschieht flott per Knopfdruck und schon sind Sie im Besitz der neuen Möglichkeiten. Apropos Möglichkeiten: „Die Umgebung ist dynamisch, das heißt, der Spieler kann beispielsweise mit den Granaten Krater in den Boden sprengen", erklärt Ron Fortier, Director of Technology bei Virgin. „Man kann dann aus dem Krater heraus kämpfen, was etwas mehr Deckung verschafft." Das Waffenrepertoire dürfte keine Wünsche übriglassen: Mehrere Raketen, Minen, drei Laserwummen, Maschinengewehre, Torpedos, Schockwaffen und sogar ein alles vernichtender atomarer Sprengsatz stehen zur Auswahl. Die eher harmlose Spionsonde hilft bei der gefahrlosen Aufklärung von noch verborgenen Levelabschnitten, da Sie generell eher vorsichtig vorgehen müssen. Angesichts der feindlichen Übermacht ist es oft sinnvoll, Gegner anzulocken und in geschickt plazierte Minenfelder zu



Der an Venedig erinnernde Stadtlevel erfordert durch die vielen Kanäle, daß sich der Panzer in ein Amphibienfahrzeug verwandelt.

RECOIL IM ÜBERBLICK



Der Zielcomputer zeigt den gerade von einer Rakete erfaßten Gegner an.

Mit 3D-Grafikkarten werden jede Menge Spezialeffekte erzeugt.

Hier sehen Sie die oppulente Auswahl an Waffen.

Diese Anzeige informiert Sie über den Schaden an Ihrem Vehikel.

In diese vier Fahrzeuge läßt sich Ihr Panzer verwandeln.

schicken oder die Umgebung anderweitig zum eigenen Vorteil zu nutzen. Die Steuerung dürfte erfahrenen 3D-Actionspielern bekannt vorkommen, doch läßt sich die Belegung von Maus, Joystick und Tastatur komplett neu anpassen. Recoil darf sowohl in der First-Person-Sicht als auch aus einer Perspektive hinter dem Fahrzeug gespielt werden, je nachdem, welche Variante Sie bevorzugen. Die Übersicht ist in beiden Fällen gleich gut, nur das Beherrschen des Fahrzeugs unterscheidet sich etwas. Der Panzer bleibt nämlich nicht auf jedem Untergrund sofort stehen, sondern kann teilweise lustig über den Boden rutschen, was sich zum einen für herzhafte Powerturns nutzen läßt, zum anderen das Manövrieren auf schmalen Brücken oder auf Eis zu einer verzwickten Angelegenheit werden lassen kann.



Manche Level lassen sich nur bewältigen, indem sich der Panzer in ein U-Boot verwandelt.

Clevere Gegner

Ihre Aufgaben pro Level werden übrigens der Reihe nach per Funkübertragung bekanntgegeben, so daß Sie nicht im Unklaren gelassen werden, was als nächstes von Ihnen erwartet wird. Beispiel: Der erste Auftrag lautet, die Energieversorgung der Verteidigungsanlagen zu zerstören, dann sollen Sie in den Bunker eindringen, anschließend den Hauptrechner zerstören etc. „Wir wollen dadurch vermeiden, daß sich der Spieler über die schlechten Schauspieler von Videosequenzen schlapplacht“, erläutert Ron. „Wir lassen den Spieler mitten im Geschehen und reissen ihn nicht aus der Action heraus.“ Vielmehr sollen Sie die Umgebung beobachten, denn nur so erhalten Sie die nötigen Hinweise, welcher Weg der richtige ist. Wenn Sie beispielsweise von Panzern auf einer Brücke unter Beschuß genommen werden, ist das ein klarer Hinweis, daß es einen Weg dort hinauf gibt. Meistens erreichen Sie diese Punkte nur durch das Umgestalten der Landschaft, indem Sie etwa ein Haus sprengen, dessen abrutschendes Dach dann als Rampe dient. Das Team von Zipper Interactive nutzt die Freude des Spielers am kompletten Zerstören der Umgebung auch für das Verstecken von nützlichen Power Ups, die in so mancher neu geschaffenen Ruine auftauchen. Diese kleinen Hilfen sollten Sie nicht vernachlässigen, denn die Gegner stellen sich nicht einfach stur vor Ihnen auf und lassen sich dann abballern. Vielmehr versuchen zum Beispiel gegnerische Panzer, Sie blitzschnell einzukreisen und dann von allen Seiten unter Beschuß zu nehmen. „Der Spieler muß dreidimensional denken, neben den nahen Zielen auch entfernte Bedrohungen analysieren, den Luftraum überwachen und so weiter“, beschreibt Ron. Ähnliches gilt für die mächtigen Endgegner, die weniger durch den massiven Einsatz aller vorhandenen Waffen bezwungen werden sollen, sondern durch geschickte Taktik. „Wenn ein Endgegner nur von hinten verwundbar ist, sollte man auf einen anderen Gegner feuern, bis dieser zurückschießt und dann versuchen, den Levelboß zwischen sich und den anderen zu bringen“, beschreibt Ron.

> **»*Die Umgebung ist dynamisch, das heißt, der Spieler kann beispielsweise mit den Granaten Krater in den Boden sprengen.* Ron Fortier, Director of Technology«**

Kleiner Hardware-Hunger

Auf den ersten Blick mögen sich die sechs Levels von *Recoil* etwas mager anhören, doch sind es im Prinzip eher sechs Welten, die durch die verschiedenen Missionsziele in mindestens jeweils vier Levels aufgeteilt sind. Zusätzlich gibt es sieben Mehrspieler-Welten für bis zu acht Teilnehmer mit Varianten wie Panzer-Rennen, Deathmatch oder Capture the Flag. *Recoil* wurde so programmiert, daß zuerst der Software-Modus perfekt lief, bevor für Rechner mit 3D-Grafikkarte zusätzliche Spezialeffekte wie Rauch, Partikel oder transparente Explosionen addiert wurden. Dadurch sind die Hardware-Anforderungen vergleichsweise gering, denn ein Pentium mit 133 MHz und 16 MByte RAM soll bereits ausreichen. Je besser die Hardware, desto mehr optische und auch akustische Details können aktiviert werden. *Recoil* unterstützt 3D-Soundkarten und Force Feedback-Joysticks, um die Action noch unmittelbarer an den Mann zu bringen, verspricht Ron Fortier.

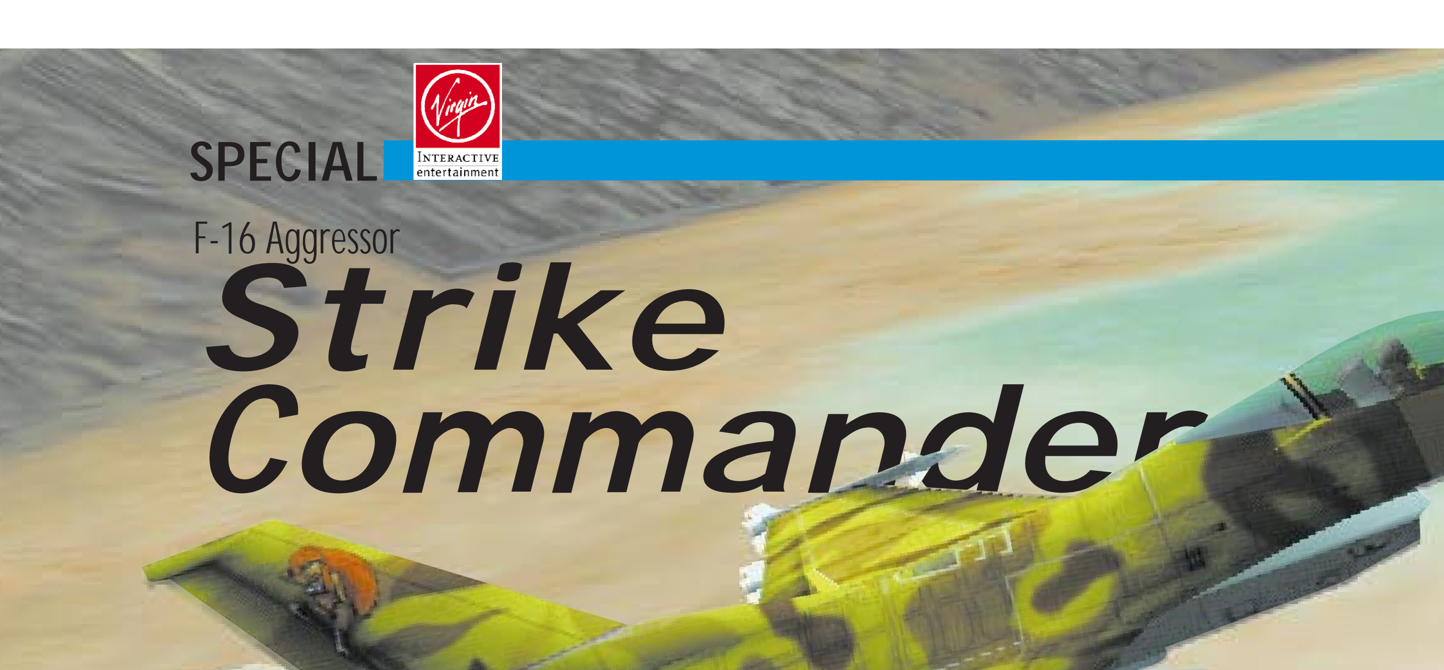
Florian Stangl ■



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Zipper Interactive
Beginn	Februar ´97
Status	Alpha
Release	November ´98

Vergleichbar mit
Incoming, Mass Destruction



F-16 Aggressor

Strike Commander

Die Rückkehr des Strike Commanders - nicht Origin, sondern Virgin arbeitet an einer Flugsimulation, die neben einem realistischen Flugmodell auch Missionen enthält, die in eine Hintergrundgeschichte eingebettet sind. Damit sich der Spieler in der Rolle eines Söldners nicht langweilt, sind die Einsätze so gestrickt, daß er ständig Mittelpunkt rasanter Action ist.

Warum muß es in Flugsimulationen eigentlich immer militärisch streng und trocken zugehen, dachten sich die Entwickler bei General Simulations Inc. und versetzen den Spieler kurzerhand in die Rolle eines Söldners. Als dieser kümmern Sie sich weniger um den morgendlichen Rapport und zackige Ansprachen, sondern übernehmen nur lukrative Aufträge. Auf gut deutsch: Der schnöde Mammon ist Ihre Motivation, nicht der Dienst am Vaterland. Das bringt eine zusätzliche, höchst motivierende Komponente ins Spiel: Versagen Sie in einem Einsatz oder erfüllen Sie nicht alle Ziele, stimmt die Kasse am Ende des Tages nicht. Dumm, denn so werden Sie sich kaum den Sprit für den nächsten Einsatz leisten können, von neuen oder gar besseren Waffen ganz zu schweigen. Offensichtlich haben die Jungs bei General Simulations Inc. gerne mal Chris Roberts' *Strike Commander* gespielt und sich die eine oder andere Anregung geholt. Wer jetzt erwartet, daß *F-16 Aggressor* deshalb ein simples Flugmodell á la *Wing Commander* besitzt, irrt sich. Die Designer weisen nicht ohne stolz darauf hin, daß die Physikengine schon in einigen Simulationen verwendet wurde, die das US-Verteidigungsministerium besitzt. Chef von General Simulations Inc. ist übrigens ein gewisser Phil Allsop - genau, jener Phil Allsop, der Mitbegründer des Simulationsspezialisten DID war und mit seiner neuen Firma eine andere Richtung als seine ehemaligen Kollegen einschlagen wollte.

»Die Gebiete, in denen die Missionen stattfinden, sind kleiner, um den Spieler mitten in die Action zu versetzen.«
Lou Rios, Producer



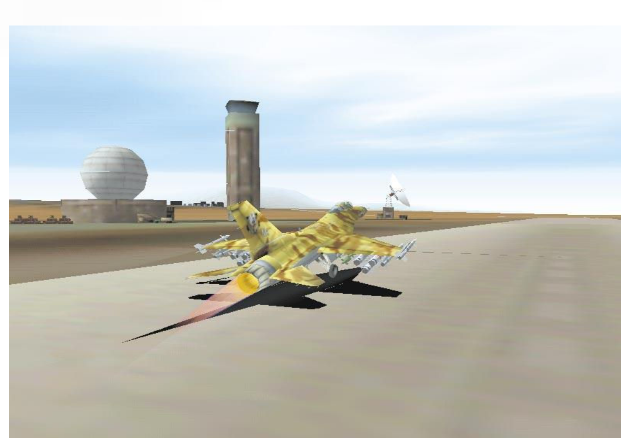
Action statt Disziplin

„Es ist ein Mittelding", beschreibt Producer Lou Rios *F-16 Aggressor*. „Es ist nicht wirklich ein Arcade-Spiel, aber Hardcore-Fans werden es wohl etwas zu oberflächlich finden." Das ist erklärungsbedürftig, denn sonst entsteht schnell der Eindruck, daß *F-16 Aggressor* nur ein nett aussehendes Ballerspielchen sei: „Es macht einfach Spaß. Die Grafiken sind wundervoll und das Flugmodell ist enorm realistisch, außerdem sind alle wichtigen Elemente einer F-16 enthalten", faßt Lou zusammen. Verzichtet haben die Designer nur auf Features, die zulasten der Action gehen würden, beispielsweise komplexe Radarschirme oder umständliche Wegpunkt-Systeme. Die F-16 wurde ja nicht gebaut, damit sich die Piloten im Tiefflug mit den Instrumenten vergnügen, sondern um gegnerische Einrichtungen und Vehikel in die Luft zu jagen. Ausschließlich darum geht es in F-16 Aggressor auch: Der afrikanische Kontinent ist der Schauplatz des Konflikts, der sich um bösartige Rebellen dreht, die durch den Sturz einiger Regierungen die ganze Region zu destabilisieren versuchen. Die Staatsoberhäupter heuern deshalb Sie an, um mit den Untrieben der Aufständischen ein für allemal Schluß zu machen. Zu den Einsatzgebieten zählen so illustre Gegenden wie Marokko, Äthiopien, Madagaskar oder das Rift Valley. „Das ist der größte Vorteil von *F-16 Aggressor*", sagt Lou, „denn während andere Flugsimulationen sich auf militärisch korrekte Einsätze beschränken, haben wir wesentlich mehr Spielraum, um die Missionen abwechslungsreicher zu gestalten. Wir geben dem Spieler Aufklärungseinsätze, Luft-See-Schlachten, Luft-Boden-Ziele, den Schutz von Konvois, Dogfights - insgesamt vier Kampagnen mit je zehn Missionen."

Nur nicht in die roten Zahlen kommen

F-16 Aggressor verzichtet darauf, Sie erst eine Reihe von Wegpunk-

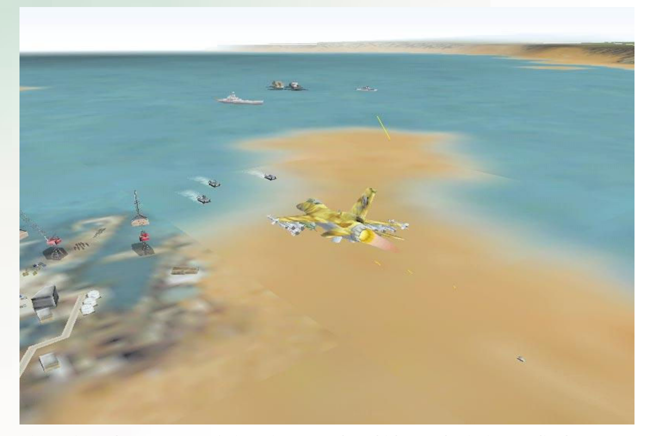
ten abklappern zu lassen, bevor Sie schließlich das Missionsziel vor Augen haben. „Viele Leute benutzen ohnehin die Zeitkompression", glaubt Lou, „deshalb nutzen wir die Freiheiten der erfundenen Hintergrundgeschichte und legen die Wegpunkte bequemer an. Die Gebiete, in denen die Missionen stattfinden, sind kleiner, um den Spieler mitten in die Action zu versetzen." Daß es Ihnen im Pilotensessel nicht langweilig wird, dafür sorgen schon die vielen computergesteuerten Vehikel wie Panzer, Hubschrauber, Konvois und feindliche Flugzeuge vom Typ F-15 oder SU-27. Diese verhalten sich der Hintergrundgeschichte entsprechend, damit der jeweilige Einsatz auch Sinn macht. Erhalten Sie beispielsweise den Auftrag, Regierungstruppen beim Angriff auf eine gegnerische Stellung zu unterstützen, dann sollten Sie tunlichst darauf achten, weder zu früh noch zu spät über dem Zielgebiet aufzutauchen. Auch das versehentliche Abballern verbündeter Einheiten ist wenig zu empfehlen, da Ihr Auftraggeber die dadurch entstehenden Unkosten rigoros von Ihrem Sold abzieht. Und Sie müssen ja Ihre Maschine für den nächsten Auftrag zumindest wieder auftanken können... Neben den Missionen, in denen Sie den Gegner attackieren, stehen Sie oft vor der unangenehmen Situation, sich schleunigst aus der gemütlichen Cafeteria in Ihre F-16 zu begeben, da Ihr Stützpunkt angegriffen wird. Dieser Adrenalinschuß wird noch erhöht, da eventuell zerstörte Einrichtungen in den folgenden Einsätzen fehlen werden. Grafisch kann sich F-16 Aggressor durchaus sehen lassen. Vor allem die 3D-Modelle sehen erstklassig aus und glänzen mit der detaillierten Darstellung aller wichtigen Elemente und korrekt angebrachter Waffen.



F-16 Aggressor soll trotz seines realistischen Flugmodells eine breite Gruppe von Spielern ansprechen, weswegen viel Wert auf Action gelegt wird.



Das virtuelle Cockpit ist voll funktionsfähig und läßt sich während eines Dogfights erstaunlich gut einsetzen. Alle Displays lassen sich einwandfrei entziffern.



Die Designer legen Wert auf eine Hintergrundgeschichte und Missionen, die den Spieler nicht durch das öde Abfliegen etlicher Wegpunkte langweilen.

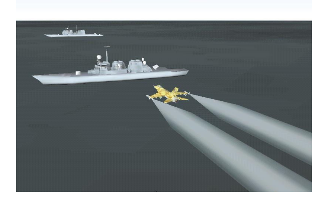
Einsame Wölfe

Die Bodenobjekte wurden auch nicht vernachlässigt, denn in *F-16 Aggressor* tummeln sich haufenweise Jeeps, Panzer, Raketenstellung, Hangars, Schiffe und dergleichen, die sich natürlich alle mit den entsprechenden Waffen in viele kleine Polygone zerlegen lassen. Viele Spezialeffekte wie Lens Flares, Blackouts, Redouts, transparente Explosionen und Rauchfahnen tragen zur eindrucksvollen Grafik bei. Das virtuelle Cockpit funktioniert erstaunlich gut, zeigt alle Instrumente gut ablesbar und scrollt flott per Knopfdruck. Sogar die Bewegungen Ihres Joystick und der Schubkontrolle werden gut sichtbar dargestellt, und von außen sehen Sie den Kopf des Piloten sich bewegen, wenn Sie die Kamera schwenken. Zum vielzitierten *Strike Commander* gibt es eine weitere Parallele: Nicht in allen, sondern nur in manchen Einsätzen können Sie auf die Unterstützung von Wingmen zurückgreifen. „Man hat aber nur begrenzt Kontrolle über sie, denn sie sind auch Söldner und nehmen nicht gerne Befehle entgegen", erklärt Lou. „Außerdem soll der Spieler das Gefühl haben, als einsamer Wolf zu kämpfen." Das direkte Spielprinzip, das auch Simulationsmuffel ansprechen sollte, schreit geradezu nach einem Mehrspieler-Modus. Den wird es auch geben, voraussichtlich für vier Spieler gleichzeitig, was aber noch nicht endgültig sicher ist. Die entsprechenden Einsätze lassen sich mit einem einfach zu bedienenden Editor schnell kreieren - damit basteln Sie sich auch neue Soloplayer-Kampagnen, wenn Sie die 40 Missionen durchgespielt haben.

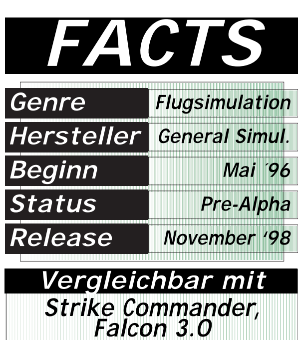
Florian Stangl ■



Bei F-16 Aggressor sollten Sie alle Missionsziele erfüllen, um genügend Geld für den Kauf von Waffen und Sprit für die weiteren Einsätze zu scheffeln.



Wenn Sie bei langsameren Rechnern auf Texturen verzichten müssen, leidet die Grafik spürbar. Eine 3D-Grafikkarte ist trotz des Software-Modus zu empfehlen.



FACTS

Genre	Flugsimulation
Hersteller	General Simul.
Beginn	Mai ´96
Status	Pre-Alpha
Release	November ´98

Vergleichbar mit
Strike Commander, Falcon 3.0



Cromagnon: Die Wiege der Menschheit

Jurassic Park

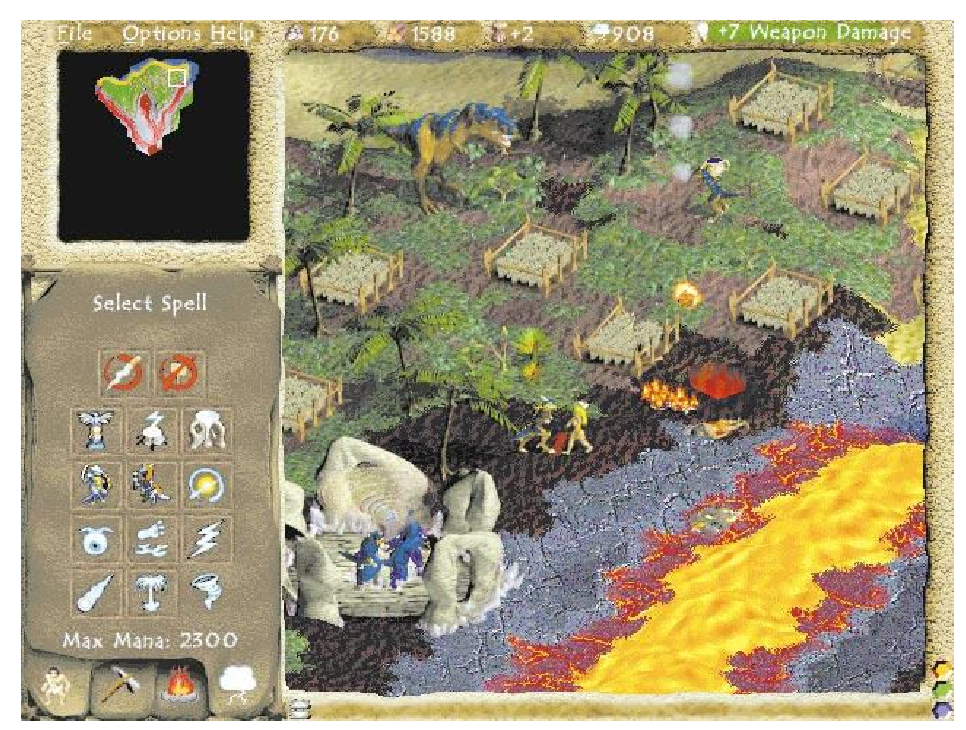
Primitiver geht's kaum mehr: Neandertaler, Cro-Magnons und Saurianer treffen in Dawn of War aufeinander, um sich kräftig die Köpfe einzuschlagen. Um erst gar nicht mit Command & Conquer konkurrieren zu müssen, ist bei *Cromagnon* einiges anders als gewohnt.

Mit einem mächtigen Schwung dreht Virgins Entwicklungsteam Illusion Machines das Rad der Zeit zurück. *Cromagnon*: Die Wiege der Menschheit ist irgendwo in tiefster Urzeit angesiedelt, etwa zu der Zeit, als die Frauen noch Schwänze gehabt haben sollen - glaubt man italienischen B-Movies. Eine komplexe Hintergrundgeschichte gibt es nicht, vielmehr geht es um die kriegerischen Auseinandersetzungen zwischen den Bewohnern der Fantasy-Welt - die erinnern teilweise an eine Mischung aus *Populous* und *Age of Empires*. Drei verschiedene Rassen stehen zur Auswahl: Die Cro-Magnons sind die schlauesten der Völker, flink und praktizieren Luftmagie, die ihr mächtiger Schamane in Form von verheerenden Wirbelstürmen auf seine Gegner losläßt. Die Neanderthaler sind körperlich stärker und haben sich den Erdgöttern verschworen, wodurch sie Kreaturen wie einen Steingolem erschaffen oder einen handfesten Vulkan in das gegnerische Dorf stellen können. Die Saurianer schließlich sind Echsenwesen, die Dinosaurier züchten und bevorzugt Seuchen oder die Armee der Toten zu ihren Widersachern schicken. Während die beiden Menschenvölker sich auf natürlichem Weg reproduzieren, also jeweils ein männliches und ein weibliches Exemplar angeklickt und in eine Hütte geschickt wird, legen die Saurianer Eier. Bei *Cromagnon* kommt es vor allem darauf an, aus dem am Anfang zur Verfügung stehenden Genmaterial das Beste herauszuholen. Wollen Sie beispielsweise Ihre Armee mit ein paar starken Zauberern verstärken, suchen Sie sich die beiden Dorfbewohner mit den höchsten Werten bei Magie aus. „Nicht nur dadurch unterscheidet sich *Cromagnon* von anderen Echtzeit-Strategiespielen", meint Producer Christopher M. Dudas. „Jede

> »Die KI hat natürlich Schwächen, wie in jedem Spiel, aber ich glaube, es macht trotzdem Spaß, diese Schwächen herauszufinden und auszunutzen.«
> *Chris Dudas, Producer*

Einheit hat zu Beginn des Spiels mehrere mögliche Rollen, die sie übernehmen kann. Der Spieler wählt dann aus, ob sie Krieger, Sammler, Denker oder Elternteil werden soll." Die zu berücksichtigenden Werte sind Stärke, Intelligenz, Geschwindigkeit, Spiritualität und der Schildfaktor, gewissermaßen die Hitpoints im Kampf. Den Denkern Ihres Volkes kommt eine besondere Bedeutung zu: Sie versammeln sich um das große Feuer in Ihrer Basis und forschen neue Technologien aus. Je mehr und je intelligentere Denker sich daran beteiligen, desto schneller geht es.

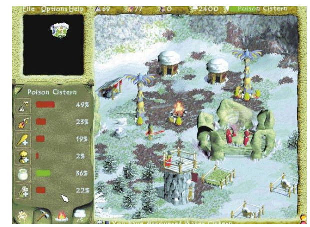
Cromagnon besitzt gleich fünf verschiedene Ressourcen, um die Sie sich kümmern müssen, angefangen bei Steinen und Holz für Waffen und Häusern, bis hin zu Essen und den magischen Substanzen Knochen (von getöteten Gegnern) und Gold, das abgebaut werden muß. Sind die einzelnen Fähigkeiten erforscht, schicken Sie die ersten Einheiten los, um die Rohstoffe zu sammeln - je besser Ihre Leute zum Beispiel das Baumfällen beherr-



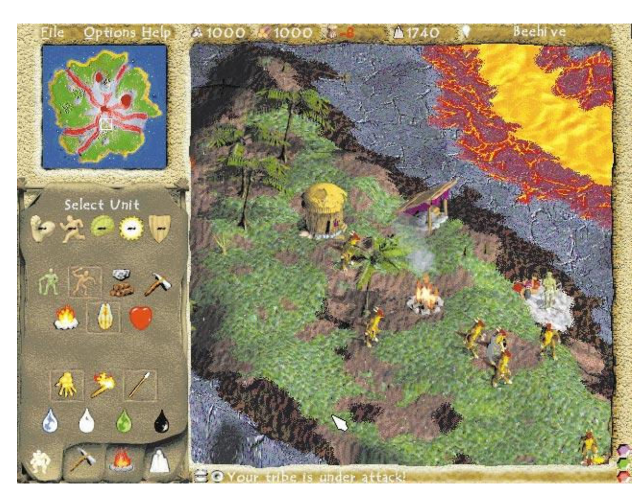
In Cromagnon kommt es auf die Kombination von Magie und konventionellen Kämpfern an, um die anderen Völker zu besiegen.



Die drei Völker besitzen unterschiedliche Fähigkeiten - so können zum Beispiel nur die Cro-Magnons Steine bearbeiten und entsprechende Gebäude errichten. Die anderen Völker haben dafür weitere Spezialgebiete.



Gebäude- und Waffen-Upgrades werden generell nur von den Denkern des Stammes erforscht. Diese Einheiten müssen daher besonders geschützt werden.



Alle Einheiten können zu Beginn des Spiels Aufgaben zugewiesen werden, wobei Sie hier auf die unterschiedlichen Charakterwerte achten sollten.



Die verheerenden Zaubersprüche erfordern einen großen Mana-Vorrat, der durch betende Gläubige erzeugt wird.

schen, desto mehr Holz holen Sie pro Sammler heraus. Diese grundlegende Vorgehensweise ist bei allen drei Völkern gleich, die Unterschiede zeigen sich erst im Laufe des Spiels. Die Cro-Magnons werden dann beginnen, Waffen zu bauen, ihr Dorf zu befestigen und Katapulte aufzufahren. Irgendwann werden die Denker das Bearbeiten von Steinen erforscht haben, damit die Cro-Mags beispielsweise einen Steinschrein bauen können, in dessen Innerem sich eine lila Masse befindet, die von Kriegern als hochexplosive Wurfgeschosse oder als Minen verwendet wird. Oder sie meißeln eine Steinstatue, die als effektiver, aber immobiler Flammenwerfer dient. Die beiden anderen Völker besitzen natürlich ebenfalls entsprechende Spezialfähigkeiten, die das Entwicklungsteam derzeit vor die schwierige Aufgabe stellen, die richtige Balance im Spiel zu finden. Generell gilt für alle drei Völker, daß die besseren Waffen und magischen Fähigkeiten erst nach und nach in den jeweils zehn Missionen der drei Kampagnen offenbar werden und der Spieler so langsam mit den Eigenheit von *Cromagnon* vertraut wird. Den jeweils verheerenden Spruch gibt es erst im letzten Level, da sonst der Sieg zu einfach wäre, ergänzt Chris. Die Zuordnung von Einheiten, Gebäuden und Fähigkeiten ist grundsätzlich logisch und eingängig und die Tatsache, daß Sie Häuser bauen dürfen, wo immer Sie wollen, erlaubt interessante strategische Aktionen.

Solides Design

„Wir unterstützen das durch entsprechendes Leveldesign, indem wir zum Beispiel jedes Volk auf eine eigene Insel stellen", erklärt Chris Dudas. Entsprechend verhält sich auch die Künstliche Intelligenz, die auf Scripts basiert und an die selben Regeln gebunden ist, wie der Spieler. „Die KI hat natürlich Schwächen, wie in jedem Spiel", gibt Chris unumwunden zu, „aber ich glaube, es macht trotzdem Spaß, diese Schwächen herauszufinden und auszunutzen." Die Steuerung mit der Maus ist gelungen und eingängig, und Selbstverständlichkeiten wie der Netzwerk-Modus für acht Spieler fehlen natürlich ebenfalls nicht. Alle Einheiten besitzen eine eigene Line of Sight, die auch von den Höhenunterschieden des Geländes abhängt, obwohl die Grafik nur zweidimensional ist. Optisch präsentiert sich *Cromagnon* erfreulicherweise nicht als Steinzeit-mäßig: Transparenzeffekte und witzige Animationen erfreuen das Auge, obwohl die Optik sicher nicht revolutionär ist. Die eigentliche Umstellungsphase im Vergleich zu anderen Strategiespielen entsteht durch den Zwang, die richtigen Einheiten zu züchten und die verschiedenen Fähigkeiten seines Volkes effektiv zu kombinieren, einzusetzen und damit zu experimentieren. Genau das macht aber den Reiz von *Cromagnon*, das kein *C&C*-Klon ist, sondern einen eigenen Weg geht. Ob Illusion Machines dort ankommen, wo sie hinwollten, verraten wir Ihnen im Test in der nächsten Ausgabe.

Florian Stangl ■



SO SPIELT SICH CROMAGNON



Die zoombare Karte ist nur zweidimensional, verschafft aber den nötigen Überblick.

In diesem Menü werden die Zaubersprüche ausgewählt. Ist kein Rahmen um den Spruch, steht er noch nicht zur Verfügung.

Hier erhalten Sie ähnlich wie in *Anno 1602* Nachrichten, die Sie über den Spielverlauf informieren.

Hier schalten Sie in die drei anderen Menüs (von links): Einheitensteuerung, Gebäudebau und Forschung.

Die Wachtürme besitzen nur die Cro-Magnons. Trotz der unterschiedlichen Völker soll die Spielbalance ähnlich gut gelingen wie in *Starcraft*.

Die T-Rex zählen zu den stärksten Waffen der Saurianer und sind vergleichbar mit den Mammuts aus *Command & Conquer* - stark, aber teuer.

Hier wurde mit einem Meteorspruch ein Gebäude vernichtet. Auf diesem Gelände kann nicht mehr gebaut werden.

Hier erkennen Sie, wieviel Sie von den Ressourcen Stein, Holz, Essen und Mana besitzen. Die letzte Anzeige zeigt die Spezialfähigkeit des jeweiligen Volkes an.



FACTS

Genre	Echtzeit-Strategie
Hersteller	Illusion Machines
Beginn	Januar ´97
Status	Beta
Release	Oktober ´98

Vergleichbar mit
Popolous,
Age of Empires



Superbike World Championship

Heißer Reifen

Harte Zeiten für Delphine, Ascaron und Microsoft. Virgins Superbike World Championship besitzt nicht nur eine superbe Grafik-Engine, sondern auch ein exzellentes Fahrgefühl. Wir ließen uns die Chance nicht entgehen, die potentielle Referenzsimulation vor Ort unter die Lupe zu nehmen.

Viel war bisher noch nicht zu lesen über Milestones *Superbike World Championship*, aus welchen Gründen auch immer. Das wird jetzt anders: Auf den folgenden Seiten erfahren Sie alles über eines der vielversprechendsten Motorradrennspiele dieses Jahres. Über die Konkurrenten *Moto Racer 2*, *Motocross Madness* oder *Grand Prix 500cc* haben wir ja bereits ausführlich berichtet - es wird also Zeit, Ihnen zu erklären, warum *Superbike* erstklassige Aussichten hat, die künftige Referenz in diesem Genre zu stellen. Wurde das Projekt anfangs noch von einigen konkurrierenden Entwicklern lächelnd als „reiner Arcade-Racer" abgetan, kann sich heute Producer Lou Rios entspannt zurücklehnen und zufrieden auf den Monitor deuten: „Wir haben so viele Setup-Möglichkeiten, Telemetrie-Daten und eine realistischere Fahrphysik als die meisten Rennspiele - wenn das keine Simulation ist!" Trotzdem vernachlässigt *Superbike* nicht diejenigen Spieler, die ohne groß in der Werkstatt herumschrauben zu müssen gleich auf die Piste wollen. Der Arcade-Modus ist um keinen Deut gemäßigter als der Simulations-Modus, doch verhalten sich die 500ccm-Maschinen etwas gutmütiger, verzeihen eher mal einen Fahrfehler und lassen Sie einfach eine schnelle Runde und die brillante Grafik genießen. Vor dem Rennen stehen Sie vor der schwierigen Wahl, sich eine der bulligen Maschinen auszusuchen. Vorhanden sind Geschosse wie die Ducati 916, die Yamaha YZF oder die Suzuki GSXR, alle natürlich in der entsprechenden Lackierung der echten Bikes der Saison von 1997 und detailgetreu nachgebaut. Wenn Sie keine Lust auf die Tuningoptionen haben, wählen Sie flott eine der zwölf lizenzierten Strecken und schon kann es losgehen.

Richtungsweisende Grafik-Engine

In der Werkstatt allerdings kommen Bastler und Hobbymechaniker voll auf ihre Kosten. Die Übersetzung, Stoßdämpfer vorne und hinten, die Reifen - kurz, alles was das Herz begehrt. „Wer wissen will, wie sich die Änderungen ausgewirkt haben, benutzt dafür die Telemetriedaten", erklärt Lou. „Profirennfahrer, mit denen wir zusammenarbeiten, haben uns dabei geholfen und beim Testen





Hier beschwert sich der vordere Fahrer gerade mit geballter Faust über das unsportliche Verhalten des Hintermanns.



Dieser Third-Person-Perspektive eignet sich am Anfang besser, da Sie so mehr von der Strecke sehen.

bestätigt, daß die Telemetrie wirklich vernünftig arbeitet." Vor allem die Unterstützung von Ducati hat Milestone geholfen, die Königsklasse des Zweiradsports exakt umzusetzen. „Ducati hat das Spiel von Anfang an geliebt", erzählt Lou stolz, „und uns mit allen Daten versorgt, die wir gebraucht haben." Wer sich noch nicht intensiver mit der Materie befaßt hat, aber trotzdem wissen möchte, was die vielen Daten bedeuten, erhält im Handbuch einen detaillierten Überblick über die Setups und deren Auswirkungen. Apropos detailliert: Was die Milestone-Jungs aus den 3D-Grafikkarten herausholen, ist schlichtweg fantastisch. Dabei steht die Direct3D-Version der optimierten Fassung für den Voodoo1-Chip von 3Dfx Interactive in nichts nach. Mit der entsprechenden Hardware wie etwa zwei gekoppelten Voodoo^2-Karten dürfen Sie Superbikes sogar in einer Auflösung von 1024x768 Pixel genießen. Einzig der Software-Modus vermag nicht so recht zu begeistern, doch anno 1998 darf man bei 3D-Spielen langsam einen entsprechenden Grafikbeschleuniger voraussetzen. Damit überzeugt die Engine aus Italien auch durch detaillierte Polygonfahrer, die sich unabhängig von ihren gleichfalls sorgsam ausgearbeiteten Maschinen bewegen und dadurch viel realistischer animiert ihre Bahnen ziehen als in vergleichbaren Spielen. Viele Kleinigkeiten, wie Schimpfen und wildes Fuchteln mit der Faust nach einem Rempler oder der Versuch, die ausbrechende Maschine mit schlenkernden Beinen noch abzufangen, sorgen für ein enorm hohes Maß an Atmosphäre und Realitätsnähe. An Spezialeffekten mangelt es Superbike natürlich auch nicht; das Repertoire reicht von originalgetreuen Bremsspuren und realistischem Schattenwurf aller Maschinen und Fahrer über Rauchfahnen bis hin zu Sandfontänen beim Abgang von der Piste. Dezent eingesetzte Lens Flares, also Spiegelungen der Sonne in der Kameralinse, und sogar das Blenden durch die frontal strahlende Sonne sorgen für einen zusätzlichen Schuß Realität.



Brillantes Fahrverhalten

Das mit Abstand Beste an *Superbikes* ist aber nicht etwa die Grafik, sondern eindeutig das Fahrgefühl. Hier entsteht nie der Verdacht, daß es möglicherweise nur die Engine eines Autorennspiels sei, bei dem die vierrädrigen Modelle durch Motorräder ausgetauscht wurden. Selbst im Arcade-Modus lernt man schnell, Respekt vor den kräftig motorisierten Geschossen zu haben, die noch dazu einen völlig anderen Wendekreis besitzen als Autos und auf so nützliche Erfindungen wie ABS verzichten müssen. Zwar gibt es mehrere Schwierigkeitsgrade und die üblichen Fahrhilfen, die Sie beim Beschleunigen, Bremsen und in den Kurven unterstützen, doch die Biegungen richtig anfahren müssen Sie schon selbst. Da liegt nämlich der Hund begraben: Das großzügige Umgehen von Kurven unter Mithilfe des Grünstreifens dürfen Sie abhaken. Oder was glauben Sie passiert, wenn Sie die rund 160 PS mit einem Reifen, der glatter ist als ein Babypopo, auf saftiges Gras setzen? Richtig, Ihnen rutscht der Bock schneller unter dem Allerwertesten weg, als Sie Alt + F4 drücken können. Obwohl Sie im großzügigen Arcade-Modus deshalb nicht gleich stürzen, ist das anschließende Ausbalancieren der Maschine ein Hochseilakt und die Gegner ziehen hämisch hinter ihren geschwärzten Helmvisiren grinsend an Ihnen vorrüber. Noch fataler sind die Folgen natürlich im Modus Simulation, der keine Gnade kennt: Ein Fahrfehler, und der Pilot trennt sich unfreiwillig von seinem Geschoß und flutscht in seiner geplosterten Lederkombi durch die Lande. Was auf Kindergeburtstagen sicher eine Mordsgaudi wäre, ist im Rahmen eines WM-Laufs alles andere als erheiternd. Da die Programmierer bei Milestone aber

»Ducati hat das Spiel von Anfang an geliebt und uns mit allen Daten versorgt, die wir gebraucht haben. Lou Rios, Producer«



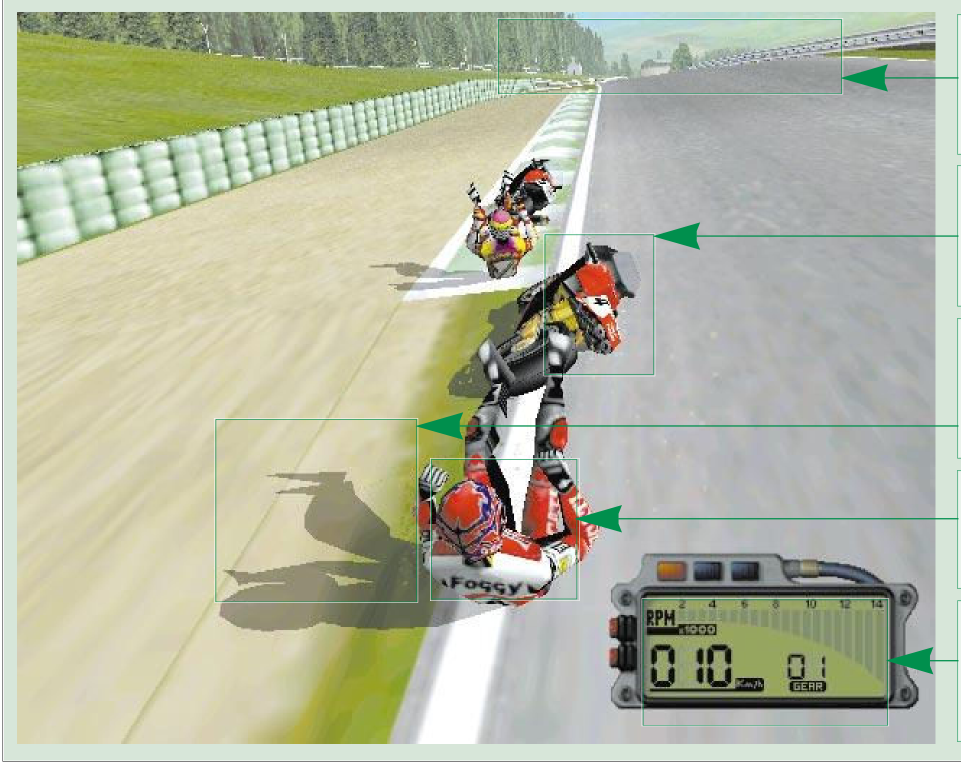
Superbike World Championship berücksichtigt sogar das Aufrichten des Körpers vor einer Kurve, was Sie per Knopfdruck selbst steuern können.



Die Perspektive mit dem virtuellen Cockpit kommt der Realität am nächsten, ist aber auch schwerer zu beherrschen, bis man die Strecken wirklich gut kennt.



SUPERBIKE IM ÜBERBLICK



Der Horizont läßt sich je nach Rechnerleistung auf mehrere Kilometer Entfernung einstellen, damit Sie Kurven und Unfälle möglichst früh erkennen können.

Spezialeffekte wie Funkenflug, wenn der Motorblock einer Maschine über den Asphalt schleift, werden von der 3D-Engine nicht vernachlässigt.

Die Schatten von Motorrad und Pilot werden getrennt dargestellt und sind erstaunlich detailliert, angesichts von über 20 Fahrern im Feld.

Nach einem Sturz sausen die Fahrer realistisch animiert über die Piste, bevor sie sich wieder mühsam aufrappeln.

Die Anzeigen sind der jeweiligen Maschine nachempfunden und unterscheiden sich deutlich, wie hier die Digitalanzeige der Ducati.

keine Unmenschen sind, haben sie Ihnen einen Übungsmodus spendiert, der Sie alleine und unbehelligt von anderen Fahrern in aller Ruhe jede Strecke erkunden läßt. Große, knallrote Tore markieren dabei die neuralgischen Stellen jedes Kurses, nämlich die so wichtigen Punkte zum Ein- und Ausfahren der Kurve. Mit etwas Übung sollte es Ihnen dann gelingen, die ersten Runden ohne Sturz zu überstehen und langsam aber sicher die eigenen Bestzeiten zu verbessern. Die Steuerung ist angesichts der hohen Realitätsnähe einer besonderen Belastungsprobe ausgesetzt; auch hier hat Milestone ganze Arbeit geleistet. Sie dürfen nämlich zusätzlich zum normalen Bremsen den Fahrer per Knopfdruck sich aufsetzen lassen, um zusätzlich die Geschwindigkeit zu reduzieren. Das ganze wird grafisch sowohl aus den beiden Cockpitansichten als auch aus den beiden Verfolgerperspektiven nachvollzogen.

Hartnäckige Gegner

Apropos Sicht: *Superbikes* besitzt ähnlich wie viele Flugsimulationen neben dem normalen auch ein virtuelles Cockpit. Konkret bedeutet das, daß Sie in diesem Modus auf dem Monitor auch simuliert sehen, wie sich der Kopf des Fahrers entsprechend der Fliehkraft bewegt. Außerdem erhalten Sie so mehr Einsicht in eine Kurve, da die Kamers in Richtung Kurveninnenseite blickt. In den beiden

»Das Verhalten der gegnerischen Fahrer orientiert sich an ihren Leistungen in der vergangenen Saison. Viele fahren sehr aggressiv, machen die Kurven zu oder drängen andere Piloten ab. Lou Rios, Producer«

Zu allen Fahrern und Strecken erhalten Sie detaillierte Informationen, die aus der Saison von 1997 stammen.

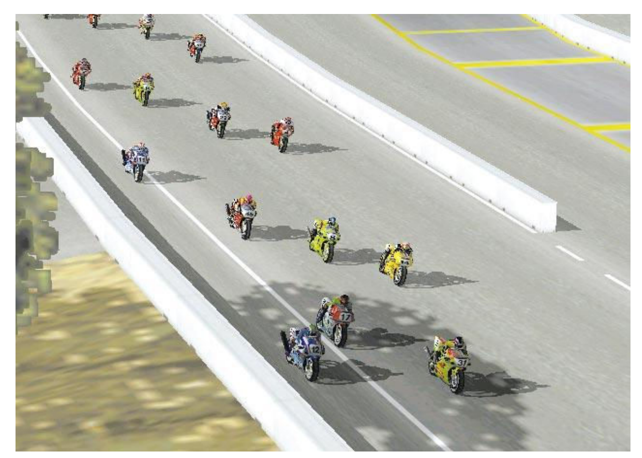




Der hervorragende Replay-Modus zeigt deutlich die waghalsigen Kurvenfahrten der einzelnen Piloten.







Sogar der Schattenwurf der Umgebung auf die Strecke wird in Echtzeit berechnet. Die Leistungsfähigkeit der Engine kennt anscheinend keine Grenzen.

In der Cockpitperspektive lassen sich sogar die Instrumente noch gut ablesen, die für jeden Motorradtyp anders aussehen und für viel Atmosphäre sorgen.

Außenansichten wird dieser Effekt ebenfalls durch leichte Kameraschwenks simuliert. Da es bei den Rennmaschinen bekanntlich keinen Rückspiegel gibt, erhalten Sie nur Informationen über das Geschehen hinter sich, wenn Sie den Kopf drehen. Richtig gelesen, den Kopf drehen - nicht einfach wie in *Formel 1* von Psygnosis den Blick ruckartig gen Heck wechseln. In *Superbike* drücken Sie auf einen Button, der sich genauso beliebig belegen läßt wie die gesamte Steuerung, und schon schwenkt die Kamera nach hinten. So sehen Sie auch, was gerade seitlich von Ihnen passiert. In den Außenperspektiven wird zusätzlich noch der Kopf des Fahrers entsprechend animiert, aber nicht nur Ihr Alter Ego, sondern auch die Computerpiloten sehen sich vor Kurven öfters mal um. Die Gegner sind übrigens hervorragend ins Spiel eingebunden, denn schnell hat man anhand der gut lesbaren Namen auf dem Rücken der Polygonfiguren den einen oder anderen Lieblingskontrahenten ausgemacht. Die anderen Fahrer gehen teilweise nämlich recht ruppig zur Sache und drängeln in den Kurven ganz gewaltig. „Die Leistungen der anderen Fahrer basieren auf den Ergebnissen der letzten Saison“, erklärt Lou Rios. Wem das noch nicht reicht, der kann auf den Mehrspieler zugreifen, in dem sich bis zu acht menschliche Spieler im Netzwerk um die besten Plätze streiten können. Beliebig viele Computerfahrer lassen sich zuschalten, um dem Rennen noch mehr Pfeffer zu verleihen. Superbikes befand sich zum Zeitpunkt unseres Besuchs bereits kurz vor der endgültigen Testphase, also dürfen Sie mit einem ausführlichen Test in der nächsten PC Games-Ausgabe rechnen.

Florian Stangl ■

»Nach einem Sturz richten die Fahrer ihre Maschinen wieder auf und schieben sie an, genau wie in der Wirklichkeit. Das haben Sie in noch keinem anderen Spiel gesehen. Lou Rios, Producer«



FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Milestone/Virgin
Beginn	März '97
Status	Beta
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Castrol Honda Championship, Grand Prix 500cc





Professional Sports Car Racing

Flotte Flitzer

Hier powert der Porsche und brummt der BMW: Virgins lizenzierte Umsetzung der Sports Car-Serie gerät angesichts der erstklassigen Grafik und der vielversprechenden Motivationskurve kaum in den Verdacht, nur aufgrund der originalen Fahrernamen interessant zu sein. Wir haben schon mal die ersten Runden gedreht und sagen Ihnen, wie Ihre Karriere als Rennfahrer aussehen könnte.

Nicht ohne meine Lizenz - was bei Filmumsetzungen eher als schlechtes Omen gilt, wird bei Rennspielen meist freudig aufgenommen. Virgin Interactive sicherten sich für ihr Rennspiel die Sports Car-Lizenz, was dem Spieler authentische Kurse sowie die originalen Wagen samt Teams und Fahrern beschert. Zusätzlich arbeiteten die Designer eng mit einigen Teams, insbesondere mit BMW, zusammen, um die Authentizität weiter zu erhöhen. „Der Gedanke hinter dem Spiel ist ziemlich einfach“, faßt Producer Christopher Dudas zusammen, „es gibt drei Rennklassen - GT 3 bis GT 1 - und der Spieler beginnt in der GT 3-Serie mit einem Standardmodell. Man beginnt im Qualifier's Cup, der aus drei Phantasie-Kursen besteht. Gewinnt man den Cup, erhält man eine Einladung in die Sports Car-Serie mit GT 2- und GT 1-Wagen.“ An diesem Punkt steht der Spieler vor der Qual der Wahl: Soll er als Besitzer und Fahrer agieren, und mit einem ungetunten Standardvehikel seine Runden ziehen, oder besser bei einem Team als Fahrer unterschreiben? Im zweiten Fall erhält man dann für die Dauer einer Saison die Boliden vom Team gestellt. Wer also etwa einen heißen BMW steuern will, sollte beim entsprechenden Team namens Prototype Technology Group anfangen. „Von diesem Team kommen übrigens die Fahrer regelmäßig vorbei und testen ...recken und geben uns entsprechendes Feedback“, erläutert Chris.

Drei Lizenzen sorgen für Motivation

Neben bekannten amerikanischen Kursen wie Las Vegas Motor Speedway oder Laguna Seca wird es auch drei europäische Kurse geben, höchstwahrscheinlich Hockenheim, Donington Park und Silverstone. „Der Grund dafür ist simpel. Wenn man die GT 3-Serie gewonnen hat, darf



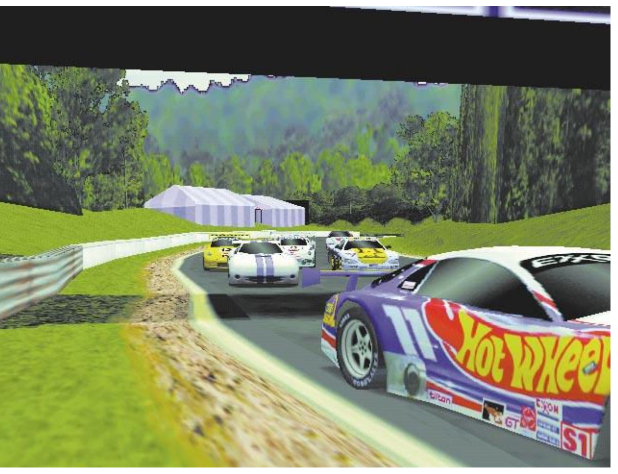
Die Kurse sind enorm detailliert modelliert und berücksichtigen, wie hier der Las Vegas Motor Speedway, alle Feinheiten der Vorbilder.



Von den Fahrern des amerikanischen BMW-Teams erhielten die Designer wertvolle Tips und Feedback. Es darf also ein realistisches Fahrverhalten erwartet werden.



Sports Car Racing berücksichtigt auch unterschiedliche Wettereinflüsse wie Regen.



Dank der Sports Car-Lizenz sind alle Wagen mit den Original-Lackierungen enthalten.

man in der GT 2 fahren, mit all den neuen Wagen und Teams. Wenn man gut ist, kommt man in die GT 1, in der es den European Cup gibt – deshalb die europäischen Strecken!" Dieses System erinnert etwas an Sonys hochgelobtes Rennspiel *Gran Turismo*, das nur für die Playstation erhältlich ist. Durch den Karrieremodus erhöht Virgin die Motivation jedenfalls gewaltig, da sich der Spieler zusätzlich entscheiden kann, ob er das während einer Saison gewonnene Geld in bessere Technik für sein Auto investiert oder lieber spart, um sich für die neue Saison einen eigenen, besseren Wagen zu leisten. Bevor Sie sich ernsthaft in eine ganze Saison stürzen, sollten Sie im umfangreichen Optionsmenü die Grafikdetails justieren, die gewünschte Steuerung auswählen und den Schwierigkeitsgrad anpassen. Letzterer beeinflußt nicht nur das Fahrverhalten Ihres Flitzers, sondern vor allem die Leistungen der computergesteuerten Piloten. Diese sind den Stärken der echten Fahrer nachempfunden, so daß Sie auf der Piste eine Reihe unterschiedlicher Stile antreffen werden. Die Fahrer versuchen zwar alle, möglichst auf der Ideallinie zu bleiben, doch eine zusätzliche Routine veranlaßt sie, an geeigneten Stellen ein Überholmanöver zu starten. Dadurch soll laut Chris verhindert werden, daß andere Autos Sie rammen oder nur als bewegliche Hindernisse agieren. Die Grafik-Engine unterstützt über Direct3D alle kompatiblen 3D-Karten, was der Optik natürlich zugute kommt. Mit einem flotten Pentium und einer guten 3D-Karte gehört *Sports Car Racing* mit zum optisch gelungensten, was an Rennspielen auf dem Markt ist. Spiegelungen, Transparenzeffekte und detaillierte Wagen sowie Strecken lassen das Raserherz höher schlagen. Müssen Sie allerdings Details abschalten, die Auflösung unter 640x480 Pixel reduzieren oder den Software-Modus benutzen, leidet die Grafik gewaltig. Die Motorengeräusche wurden übrigens in den entsprechenden echten Wagen aufgenommen, während diese Trainingsfahrten absolvierten, um auch hier einen möglichst hohen Realitätsgrad zu erreichen.

Fortsetzung im Internet

Mit den vorgegebenen Setups werden Sie sicher kaum die GT 1-Serie gewinnen, also läßt Ihnen *Sports Car Racing* die Möglichkeit, den Flitzer nach allen Regeln der Kunst zu frisieren. Reifen, Spoiler, Spurlage, Motor – alles darf auf Ihre Fahrweise und jede Piste abgestimmt werden. Regenreifen gehören auch zum Sortiment, da sich das Wetter gerne mal von seiner schlechten Seite zeigt. Die Fahrphysik zeigte sich in der Preview-Version noch nicht vollständig eingebaut, überzeugte aber schon durch das gute Fahrgefühl und den Eindruck, den Wagen ständig im Griff zu haben. „Wir berücksichtigen in der fertigen Version sogar die unterschiedliche Bodenhaftung, wenn Reifenabrieb auf der Strecke liegt", verspricht Chris. Außerdem soll ein Aufschaukeln des Wagens bei unkontrollierten Lenkbewegungen oder Bremsen in der Kurve simuliert werden. *Professional Sports Car Racing* besitzt aber auch genügend Optionen, um es als reinrassigen Arcadeflitzer durchgehen zu lassen. Offenbar auch bei *Gran Turismo* abgeschaut hat man sich bei Virgin die Möglichkeit, das Lieblingsauto, das wochenlang im Soloplayer-Modus getunt wurde, mit in ein Mehrspieler-Rennen zu nehmen. „Wir werden voraussichtlich 16 Spieler über ein lokales Netzwerk haben und acht über das Internet", erklärt Chris. „Für das Internet benutzen wir die von Westwood entwickelte Technik, die auch bei *Dune 2000* und bald bei *Tiberian Sun* zum Einsatz kommt."

Florian Stangl ■

»Wir berücksichtigen sogar die unterschiedliche Bodenhaftung, wenn Reifenabrieb auf der Strecke liegt.«
Chris Dudas, Producer

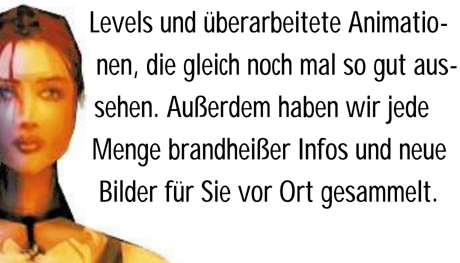


FACTS	
Genre	Rennspiel
Hersteller	Image Space Inc.
Beginn	Februar 97
Status	Alpha
Release	Oktober '98
Vergleichbar mit	TOCA Touring Car, Bleifuß 2

Drakan – Order of the Flame

Feuer und Fl

So muß es sein: Schon auf der E3 Ende Mai sorgte Psygnosis mit einer frühen Version von Drakan für Aufsehen. Zwei Monate später zeigt das Entwicklungsteam uns die neuen Levels und überarbeitete Animationen, die gleich noch mal so gut aussehen. Außerdem haben wir jede Menge brandheißer Infos und neue Bilder für Sie vor Ort gesammelt.





Die Beziehung zwischen Frau und Drache ist facettenreich, geradezu schillernd. Vom bösen Reptil, das im Mittelalter Jungfrauen geraubt haben soll bis zum chauvinistisch angehauchten Begriff Hausdrache reicht die Vielfalt. Ein kampferprobtes Tag Team, quasi die Legion of Doom der Fantasywelt, steht aber nicht alle Tage auf der heimischen Festplatte. Surreal Software haben für ihren ersten großen Titel *Drakan – Order of the Flame* mit der Amazone Rynn und dem prächtigen Schuppentier Arokh gleich eine faszinierende Kombination entwickelt, die in der Spielewelt bislang vermißt wurde. Auf den ersten Blick ist *Drakan* ein Action-Adventure Marke *Tomb Raider,* doch könnte man es auch mit Segas *Panzer Dragoon* verwechseln. Englische Magazine hielten *Drakan* sogar für ein Rollenspiel, da es Origins *Ultima: Ascension* ähnlich sieht. Alles falsch, denn *Drakan* ist deutlich abwechslungsreicher als Laras Abenteuer, viel komplexer als *Panzer Dragoon* und läuft außerdem flüssiger als *Ultima: Ascension,* mit dem es ohnehin nur das Fantasy-Ambiente gemein hat. Der Vergleich mit der Trilogie der Trilogien im Lande Britannia ist aber nicht so an den Haaren herbeigezogen, wie mancher vermuten will: Surreal Software hat von Anfang an die *Drakan*-Welt so designt, daß sich daraus ein eigenes Universum aufbauen läßt. „Ich bin ein großer Fan von Autoren wie Tolkien oder Moorecock, daher stammen viele Einflüsse. Ich hab so ziemlich alles gelesen, was ein cooles Fantasy-Cover hat“, gesteht Alan Patmore, President von Surreal Software und Lead Designer von *Drakan*, der die Hintergrundgeschichte entwickelte. Weitere Titel mit mächtigen Drachen, schlagkräftigen Mädels und cleveren Zauberer sind bereits in Planung und werden voraussichtlich in mehreren Genres angesiedelt sein. Von First-Person-Shootern über Rollenspiele bis zur Echtzeit-Strategie ist alles möglich. In *Drakan* werden Sie deshalb nur einen kleinen Ausschnitt der neuen Fantasywelt von Surreal Software kennenlernen.

Böses Erwachen

Aufmerksame Leser werden schon bemerkt haben, daß *Drakan* plötzlich den Untertitel *Order of the Flame* besitzt. Der besagte Orden der Flamme wurde gegründet, nachdem Menschen und Drachen gemeinsam die vernichtenden Angriffe böser Hexen abwehren konnten. Die beiden Völker verbündeten sich und regierten danach gemeinsam die Welt, wobei eine spezielle Schutztruppe gegründet wurde – der Orden der Flamme. Er besteht



Mit dem Feuerball des Drachen lassen sich die meisten 3D-Objekte wie diese Hütte oder auch Bäume abfackeln. Mit dem Zauber Lava kann Arokh sogar einen Vulkan erschaffen.

amme

»Drakan ist eine Welt aus einem Guß, bei der sogar die vier verschiedenen Landschaften ineinander überblenden, doch die Unterteilung in Level hilft, das Spielprinzip besser zu verstehen.«
Alan Patmore, Designer

aus Kriegern und Drachen, die in einem speziellen Ritual ihre Seelen miteinander verschmelzen. Lange Zeit galt der Orden als verschwunden, bis eine Kriegerin namens Rynn auftaucht... und schon sind wir mitten in *Drakan*. Die gute Rynn nämlich kommt nach einem exzessiven Wettsaufen wieder zu sich und merkt, daß ihr kleines Dorf gerade von Wartoks niedergemetzelt und ihr kleiner Bruder Fynn entführt wurde. Als echte Kriegerin denkt sie gar nicht weiter, sondern fletscht die Zähne, packt ihr Schwert und jagt die kräftig gebauten Wartoks. So beginnt *Drakan*, und der Spieler steht nach dem erklärenden Intro sofort mitten im Geschehen. Allerdings dient dieser erste Level mehr als Tutorial, um Sie mit den rund 200 Bewegungen Rynns und der oppulent ausgestatteten 3D-Welt vertraut zu machen. Der Begriff „Level" stimmt allerdings nicht ganz: „*Drakan* ist mehr eine Welt aus einem Guß, bei der sogar die vier verschiedenen Landschaften ineinander überblenden, doch die Unterteilung in Level hilft, das Spielprinzip besser zu verstehen", erklärt Alan Patmore. Gegen Ende der ersten Levels nämlich merkt Rynn, daß sie alleine wenig Chancen besitzt, die Entführer ihres Bruders zu erwischen. Glücklicherweise stolpert sie im darauffolgenden Spielabschnitt über einen gewissen Lucian, der ihr den guten Tip gibt, mit Hilfe eines Seelenkristalls einen roten Drachen, den legendären Arokh, zu wecken. Der war vor vielen Jahrhunderten entscheidend daran beteiligt, den bösen Zauberer Narvros zu besiegen. Warum wir Ihnen das so ausführlich erzählen? Na, glauben Sie etwa, die Suche nach Rynns Bruder wäre alles, was die Hintergrundgeschichte parat hat? Oder, daß der Überfall



Dieser Levelabschnitt wurde ausschließlich für den Luft-Boden-Kampf designt. Surreal Software will alle vier Gefechtsarten gleichstark gewichten.

ENTWURF & ERGEBNIS

Die meisten Monster stammen aus der Feder von Lead Conceptual Artist Hugh Jamison. Seinem Einfluß ist es zu verdanken, daß sich die handgemalten Entwürfe und die gerenderte Spielgrafik nicht wesentlich unterscheiden und vor allem nicht die vielen kleinen Details verlorengehen. Hugh malt nicht nur auf Papier jedes einzelne Monster, sondern nimmt auch das Bemalen der Drahtgittermodelle mit Texturen von Hand vor. Die Prozedur ist zwar wesentlich zeitaufwendiger als das simple Scannen der gemalten Vorlagen, wie es für viele andere Spiele praktiziert wird. Da Hugh aber direkt am Drahtgittermodel in Echtzeit seine Texturen verfeinern kann, gelingt es ihm, selbst Kleinigkeit wie den Ohrring eines Wartoks nicht zu vernachlässigen.





Vorlage und Spielgrafik unterscheiden sich nur unwesentlich voneinander, was dank der vielen Handarbeit bei Surreal Software Drakan von anderen Titeln abhebt.

Der Nebel sorgt wie in vielen Spielen auch in *Drakan* dafür, daß die Geschwindigkeit nicht in die Knie geht. Mit entsprechend schnellen Rechnern rückt der Horizont aber in erstaunlich weite Ferne.

Die Explosionen glänzen ebenfalls durch hervorragende Transparenzeffekte und wirken voluminös.



Diese Kugel zeigt die gemeinsame Lebensenergie von Rynn und Arokh an.

Selbst für Transparenzeffekte wie hier für Arokhs Flügel hat die 3D-Engine noch Rechenleistung übrig.

Die rechte Kugel symbolisiert die Lebenskraft der aktuellen Gegner.

der Wartoks nur Zufall war? Auch das Runenschwert, mit dem Arokhs Reiter Heron anno dunnemals Narvros in eine andere Dimension verbannte, spielt in *Drakan* wieder eine Rolle.

Mittendrin statt nur dabei

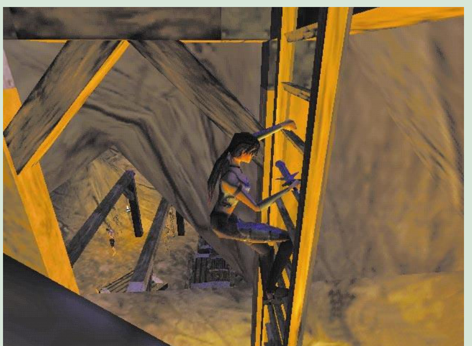
Die Geschichte wird übrigens mit Hilfe der 3D-Engine erzählt, wofür Surreal Software die sogenannte STOMP-Technologie entwickelte. Damit kontrollieren die Designer alle Objekte und Charaktere des Spiels sowie die Kamera. Über 25 verschiedene NPCs (engl. für Nicht-Spieler-Charaktere) warten in *Drakan* auf Sie, wobei einige für das Beenden des Spiels wichtig sind, andere nur für die Story und Atmosphäre eine Bedeutung besitzen. Von diesen Charakteren erhalten Sie auch Quests und Subquests, also Aufgaben, die zu lösen sind. Wichtige Sequenzen, die beispielsweise die Story weitererzählen oder relevante Aufgaben stellen, lassen sich nicht abbrechen. Kleine Einspielungen, wie etwa die Flucht einer Dorfbewohnnerin vor den blutrünstigen Scavengers, lassen dem Spieler die Wahl, ob er eingreifen will oder nur zusieht. In den Minen stoßen Sie auf verrückte Bergarbeiter, die vor sich hin brabbelnd Steine klopfen – oder mit Schaufeln und Spitzhacken Jagd auf Rynn machen. Die erste richtige Quest, also eine nicht abzubrechende Sequenz, erhält Rynn von einem alten Mann in einer Hütte, der ihr ein Karte verspricht, mit deren Hilfe sie ein magisches Schwert finden kann.



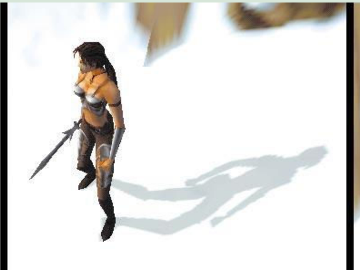
Für die Luftkämpfe verwendet Surreal Software die selbe Steuerung wie am Boden, so daß sich der Spieler nicht lange umstellen muß.

LICHT UND SCHATTEN

Die Verwendung von Licht und Schatten gehört für Surreal Software nicht nur zu technischen Spielereien, sondern soll vor allem Atmosphäre erzeugen. Dank der Single-Skin-Technologie wirken die weich verlaufenden Schatten auf allen Charakteren besonders gut und sehen dank des eher sparsamen Einsatzes realistischer aus in als in vielen anderen Spielen. Auch der Schattenwurf, der in der vorliegenden Version des Spiels noch Rynn vorbehalten ist, wird in Echtzeit berechnet und entsprechend der Landschaft verzerrt. In der fertigen Fassung sollen alle Charaktere über diesen komplexen Schatten verfügen. Farbige Lichtquellen werden ebenfalls zur Erzeugung bestimmter Stimmungen verwendet, so erstahlen beispielsweise manche Teile von Höhlen in einem düsteren Blau, das sowohl Rynn als auch ihre jeweiligen Waffen beleuchtet. Dabei berücksichtigen die Designer sogar das unterschiedliche Material: Metall reflektiert das blaue Licht stärker als zum Beispiel Rynns Haut oder Lederkleidung. Zur Zeit unseres Besuchs bastelten die Grafiker gerade an Lens Flares, also Lichtreflexionen in der imaginären Kameralinse, die von besonders starken Lichtquellen ausgelöst werden. Dieser Effekt soll laut Technical Director Stuart Denman aber nur sparsam eingesetzt werden, um den Fantasy-Look von *Drakan* nicht durch technische Spielereien zu zerstören.



Diese Bild zeigt nicht nur, wie geschickt Rynn klettern kann, sondern auch den Einsatz von farbigen Lichtquellen. Deutlich wird vor allem, daß die Metallteile ihrer Rüstung das Licht stärker reflektieren als das Leder.



Diese kleine Sequenz zeigt die selbe Szene aus mehreren Kameraperspektiven. Dadurch ist gut zu erkennen, wie realistisch beispielsweise die kleinen Kopfbewegungen Rynns ihr Gesicht in neue Schatten tauchen.

Um die Karte zu erhalten, muß sie in einer nahegelegenen Höhle ein Spinnennest ausräuchern. Um die Aufgabe zu lösen, muß Rynn neben einigen Kämpfen auch das eine oder andere kleine Rätsel in der Höhle knacken. Ist Ihnen dieser kleine Seitensprung zu lästig, dann können Sie diesen Abschnitt einfach übergehen. Rynn benötigt das magische Schwert nämlich nicht zum Beenden des Spiels, doch hilft es in so manchem Kampf. Die unzähligen Quests müssen Sie nicht unbedingt in einer festen Reihenfolge abarbeiten und sie auch nicht im Kopf verwalten. Rynn schreibt sich alle Aufgaben automatisch auf und streicht sie auch selbständig wieder aus, sobald sie erledigt sind. An manchen Stellen haben Sie sogar die Wahl, unterschiedliche Wege zu gehen. „Manchmal gibt es Abzweigungen, von denen ein Weg meistens leichter ist", beschreibt Alan das Leveldesign. „Allerdings belohnen wir die Spieler, die den härteren Weg einschlagen, mit Extrawaffen oder Power Ups. Die Wege führen aber immer wieder an bestimmten Stellen zusammen, damit die Story für alle gleich verläuft", ergänzt er. Wie wichtig die Charaktere für Surreal Software sind, erkennt man an der Art und Weise, wie böse Figuren ins Spiel eingebaut werden. So gibt es zwar zehn Levels, aber nur fünf Endgegner, die in den anderen Levels zwar auftauchen, aber nicht bekämpft werden dürfen. Vielmehr sollen sie den Spieler reizen und provozieren sowie sich zeigen, um beim nächsten Erscheinen sofort erkannt zu werden.

Ein starkes Team

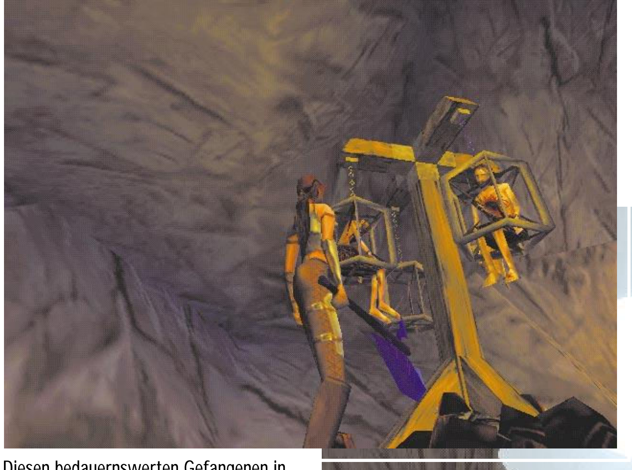
Der kleine Kniff mit der Hintergrundgeschichte, in der die enge Verbindung zwischen dem Drachen und seinem Reiter erklärt wird, sei den Designern verziehen, denn nur so macht in *Drakan* der Wechsel zwischen Rynn und Arokh-Rynn Sinn. So zählen nämlich beide Charaktere als eine Figur, weswegen Sie nicht etwa *Drakan* zu Fuß beenden können, sollte Arokh bei einem Luftkampf getötet werden. Surreal Software sorgen durch ein ausgefeiltes Leveldesign dafür, daß der Wechsel zwischen Rynn auf dem Boden und beiden Figuren in der Luft natürlich wirkt. „Da der Spieler jederzeit auf den Drachen

springen und über den ganzen Level fliegen kann, hatten wir enorme Probleme. Also haben wir die meisten Rätsel so angelegt, daß man sie nur zu Fuß lösen kann, weswegen wir einen logischen Grund brauchten, warum Rynn absteigen muß. Dazu haben wir Hindernisse eingebaut, die der Drache nicht überwinden kann", erklärt Alan. Türen oder Spalten im Fels, die zu klein sind für Arokh, können von Rynn überwunden werden, so daß das Teamwork beider Figuren betont wird. So manches Team hätte es dabei bewenden lassen, doch Surreal Software wollen schon im voraus allen möglichen Kritikpunkten begegnen. Deshalb gehen sie auch den umgekehrten Weg, da sich manche wichtige Orte nur mit dem Drachen erreichen lassen. „Wir kombinieren auch beides", sagt Alan, „indem wir den Spieler mit Rynn Gegner verfolgen lassen, die Arokh nicht erreichen kann. Allerdings sollte man das Gelände vorher aus der Luft erkundet haben, um den richtige Weg zu finden." Ähnlich schwierig war es für Designer und Programmierer, die Kämpfe auszubalancieren, die sich in vier Arten aufteilen: Boden-Boden, Boden-Luft, Luft-Luft sowie Luft-Boden. Auch hier hat das Team wieder beim Design der Level aufgepaßt, daß keines der Elemente zu kurz kommt. „Wir haben zum Beispiel im zweiten Level einen Canyon eingebaut, in dem nur Luft-Boden-Kämpfe stattfinden", erläutert Alan. Da der Wechsel vom Drachen zu Rynn oft schnell erfolgen muß, ist die Steuerung beider Figuren weitestgehend gleich beziehungsweise kommt sie mit den selben Testen aus. Zum Beispiel benutzen Sie die selbe Taste für das seitliche Rollen des Drachens wie für einen Sprung zur Seite bei Rynn. Manchmal dürfen Arokh und Rynn nebeneinander auf dem Boden kämpfen: Wenn die Heldin abgestiegen ist und sich Gegner bis auf eine bestimmte Reichweite nähern, beißt Arokh selbsttätig zu. In der uns gezeigten Version konnte er sogar noch Feuerbälle speien, doch hatte dies die Balance des Spiels völlig auf den Kopf gestellt. „Es gab dadurch zu viele Stellen im Level, an denen der Spieler einfach Monster zum Drachen lockt und diesen dann alle töten läßt", erläutert Stuart Denman, Technical Director bei Surreal. Deshalb wird Arokh im fertigen Spiel nurmehr zubeissen dürfen.

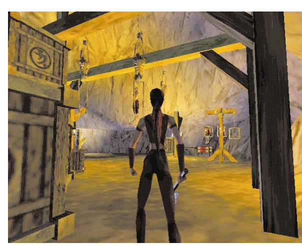
»An manchen Stellen gibt es Abzweigungen, von denen ein Weg meistens leichter ist. Allerdings belohnen wir die Spieler, die den härteren Weg einschlagen, mit Extrawaffen oder Power Ups. Alan Patmore, Designer«

Monster, die mitdenken

Obwohl *Drakan* sehr storylastig ist, die Interaktion mit NPCs nicht vernachlässigt und unzählige Quests sowie Subquests enthält, kommt die Action nicht zu kurz. Vor allem in Rynns Kampfkunst wurde viel Arbeit gesteckt. Ihre Schwerthiebe lassen sich mit Sprüngen kombinieren, um größere Gegner am Kopf zu treffen



Diesen bedauernswerten Gefangenen in der Wartok-Folterkammer kann Rynn nicht mehr helfen. Manche Sequenzen, in denen Menschen von Monster gejagt werden, lassen sich aber beeinflussen.



Die herumstehenden Kisten und die Balken an der Decke deuten es schon an: In diesem Raum wartet ein Kletterrätsel auf Rynn.



Viele Levelabschnitte sind verschachtelt aufgebaut, um dem Spieler taktische Manöver zu erlauben.





»Wir haben zum Beispiel im zweiten Level einen Canyon eingebaut, in dem nur Luft-Boden-Kämpfe stattfinden. Stuart Denman, Technical Director«

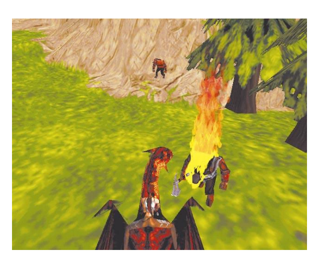
und etwa 30 verschiedene Waffen für die unterschiedlichen Monster im Spiel sorgen für Abwechslung bei den Attacken. Ihre Möglichkeiten unterscheiden sich auch, abhängig davon, ob Sie eine Waffe mit zwei Händen oder einhändig führt. Die Fernwaffen des Drachens sind zumindest grafisch deutlich imponierender und besitzen jeweils zwei verschiedene Modi. Beispielsweise läßt sich der Giftgas-Atem nicht nur als tödliches Geschoß verwenden, sondern auch durch längeres Drücken des Feuerknopfes aufladen und dann als Wolke in die Luft setzen. Diese sinkt langsam zu Boden und verteilt sich in der Umgebung. Aber auch die Gegner haben einiges drauf, da Surreal Software für jede Monsterrasse eine eigene Verhaltensweise programmiert, die von der Umgebung beeinflußt wird. Die Wartoks beispielsweise sind vergleichsweise wenig intelligent, doch laufen sie davon und verstecken sich hinter Bäumen, wenn sie vom Drachen aus der Luft mit Feuerbällen angegriffen werden. Steht dagegen ein Katapult in der Nähe, ist es wahrscheinlich, daß mindestens einer es besetzt und Sie attackiert. Bei der ausführlichen Präsentation im Surreal-Hauptquartier begeisterte die Künstliche Intelligenz des kleineren von zwei Giganten: Er hat die Angewohnheit, Objekte zu packen und als Wurfgeschosse gegen Sie zu verwenden. Unter Objekte fällt seiner Meinung nach alles, was kleiner ist als er. Nachdem er die Einzelteile einer zerstörten Brücke auf Arokh geschleudert hatte, rannte er munter hinter verschreckten Kobolden her, die sich offenbar nur ungern als lebende Wurfgeschosse verwenden lassen wollten, aber kurz darauf laut schreiend der guten Rynn um die Ohren sausten. Die beiden Giganten wirken durch die Single-Skin Skelett-Animationen auch aus der Nähe hervorragend – Surreal erzeugt dadurch mit nur 500 Polygonen pro Charakter weich animierte, natürlich wirkende Bewegungen, ohne daß die einzelnen Polygone sichtbar wären oder der Körper unschöne Ecken aufweist. Mittlerweile im Spiel enthalten sind die eindrucksvollen Lichteffekte, die wir Ihnen in einem eigenen Kasten zeigen. Als Mindestkonfiguration



Alan Patmore, Designer: „Dank der Single-Skin-Technik benötigen wir für Rynn nur etwa 500 Polygone und können ihren Körper trotzdem so weich verlaufend darstellen. Auch bei den Animationen tun wir uns leichter, als würden wir gewöhnliche 3D-Objekte verwenden."

benötigen Sie übrigens einen Pentium 166 mit 16 MByte RAM und einer schnellen 3D-Karte, die über Direct3D läuft. Besitzer von Voodoo²-Karten kommen übrigens auch in den Genuß von Bump Mapping, Single-Pass Multi-Texturing und deutlich größeren Sichtweiten. Nicht nur die Grafik wird dreidimensional sein: *Drakan* wird neben 3D-Soundkarten auch räumlichen Klang per Software erlauben, so daß Sie Monster von hinten nahend hören können. Allerdings besitzen auch die Unholde ein feines Gehör, weswegen Surreal Software Rynn einen Schleich-Modus spendiert haben, mit dem Sie sich zwar langsam, aber sicher an Wachposten vorbeischleichen dürfen. Neu für Action-Adventures ist auch die Line of Sight, also die Sichtweite der Charaktere, die bislang nur in Strategietiteln ein Rolle spielte. In *Drakan* hängt es aber tatsächlich von der Blickrichtung und Entfernung des Gegners ab, ob er Sie entdecken kann oder nicht. Außerdem besitzen alle Monster ein gewissen Aggressionspotential, das sich auch an den Kameraden entladen kann. Trifft ein Wartok beispielsweise im Kampf einen Artgenossen, ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß dieser zurückschlägt. Das läßt sich natürlich gezielt ausnützen, indem Rynn sich beispielsweise blitzschnell unter einen Schlag duckt, wenn sie zwischen zwei Gegner steht. So faszinierend *Drakan* bereits für Solospieler ist, werden Surreal Software auch die Abteilung Multiplayer nicht vernachlässigen. Über die Fortschritte im umfangreichen Mehrspieler-Modus werden wir voraussichtlich in der übernächsten PC Games-Ausgabe ausführlich berichten.

Florian Stangl ■



Nähert sich ein Monster dem Drachen Arokh auf eine bestimmte Entfernung, greift dieser selbständig an.



»Arokh greift automatisch alles an, was sich ihm bis auf einen bestimmten Abstand nähert. Dabei ist es völlig egal, ob sich Rynn gerade in der Nähe befindet oder nicht. Alan Patmore, Designer«

FACTS

Genre	Action-Adventure
Hersteller	Psygnosis
Beginn	Februar 96
Status	Alpha
Release	Januar 99

Vergleichbar mit
Tomb Raider,
Die by the Sword

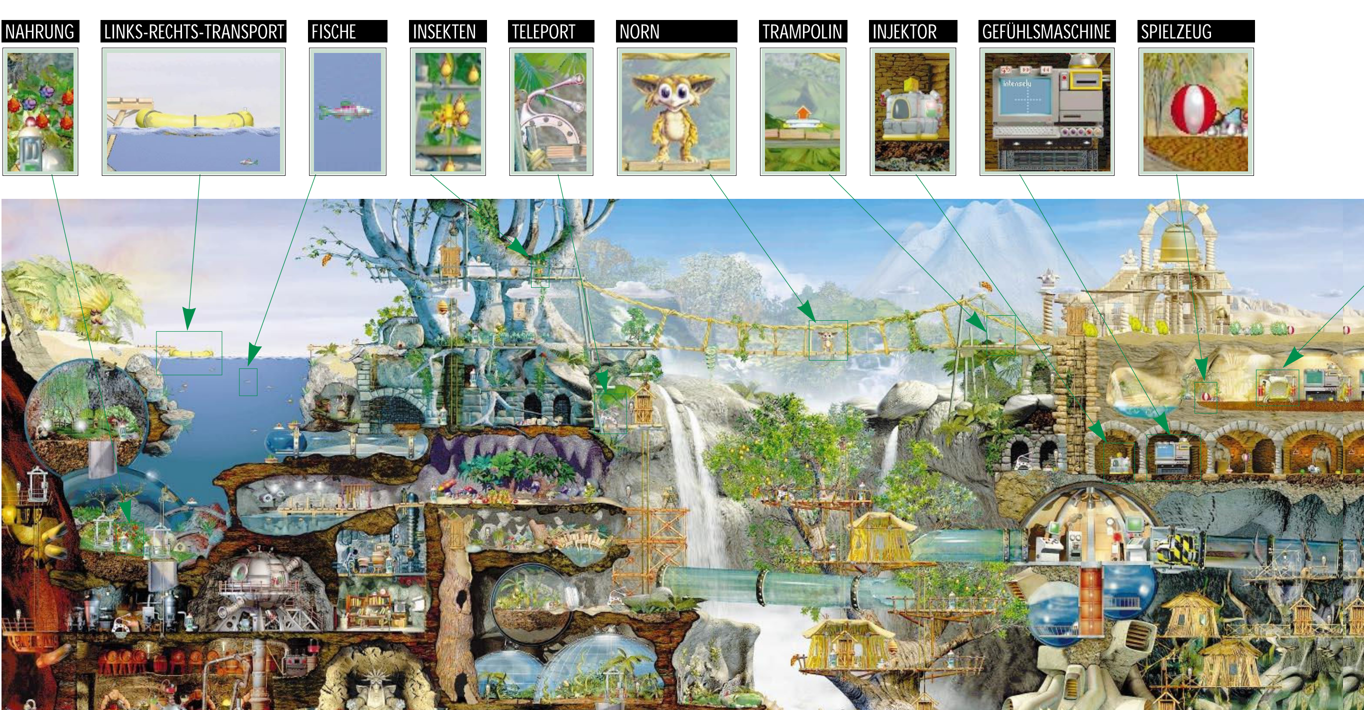
Creatures 2

Endziel Holodeck

Es stand nie an der Spitze der Verkaufscharts, wurde nirgends als vollwertiges Spiel akzeptiert und doch fanden sich in den letzten beiden Jahren mehrere hunderttausend Käufer für Creatures. Das von den britischen KI-Spezialisten Cyberlife entwickelte Programm fand nun einen Nachfolger, der nur auf den ersten Blick Ähnlichkeiten aufweist.

Toby Simpson, Creative Director bei Cyberlife gehört nicht zu den bescheidenen Vertretern seiner Zunft. „Irgendwann in den nächsten zehn oder zwanzig Jahren wollen wir das Holodeck entwickeln. Die ultimative Spielwiese, in der nichts daran erinnert, daß es Virtuelle Realität ist." Mit *Creatures 2* soll der Grundstein für diese Entwicklung gelegt werden. „Wir haben wieder bei Null angefangen. Zuerst haben wir ein Gerüst der Landschaft gezeichnet und anschließend die Schwerkraft implementiert. Der Rest ergab sich fast von alleine." Der Rest ist nichts geringeres als ein vollkommen autarkes Ökosystem, in dem die Pflanzen auf bestäubende Insekten angewiesen sind, auf Wind zur Verbreitung der Samen und auf Feuchtigkeit zum Wachsen. Die Lebensenergie erhalten die Gewächse durch Nährstoffe im Boden oder durch Sonnenlicht. Bereits hiermit stellt das Programm einen der fortschrittlichsten Vertreter des Künstlichen Lebens dar, doch für Toby Simpson ist dies alles nur Mittel zum Zweck. Die Norns, die irgendwann einmal die virtuellen Lebewesen der Holodecks werden, sollen in einer möglichst realistischen Umwelt aufwachsen und sich von ihr ernähren. Dazu wurde den Norns ein ausgefeilter Stoffwechsel verliehen, der auf Stärke basiert und etliche Hundert Chemikalien umfaßt. Um damit überhaupt etwas anfangen zu können, besitzen die Norns 22 Organe wie beispielsweise Nieren, Lungen oder Gehirn. Krankheitserreger, ungesunde Lebensweise und giftige Pflanzen bzw. Insekten können den Organen erheblichen Schaden zufügen, falls der „Spieler" nicht auf seine Norns aufpaßt. Im Fall des Falles steht ihm ein nahezu unerschöpfliches Reservoir an Aufputschmitteln und Medikamenten zur Verfügung, mit dem Gebrechen geheilt werden können. Das Ziel des Spiels liegt allerdings eher darin, eine Norn-Familie heranzuzüchten, die sich selbst versorgt und auch selbst heilt. Die virtuelle Umwelt hält alle Nahrungsmittel und Heilpflanzen bereit, die dazu benötigt werden. Die Herausforderung besteht darin, den putzigen Lebewesen den verantwortungsvollen Umgang mit Flora und Fauna beizubringen. Wie Millionen von Eltern bestätigen können, ist die Erziehung von Neugeborenen aber keineswegs einfach. Die aus Eiern geschlüpften Norns haben nur selten Lust, den Hinweisen und Ratschlägen des Erziehers zu folgen. Ein sanfter Klaps oder ein aufmunterndes Streicheln sorgt zwar für einige Sekunden Aufmerksamkeit, die teils recht eigensinnigen Norns folgen aber lieber ihren eigenen Trieben. Dazu gehört in jungen Jahren, alles greifbare in den Mund zu nehmen: Spielzeug ebenso wie Kriechtiere oder Nahrung. Die Gefahr des Verhungerns ist damit gebannt, schließlich erin-

»Irgendwann wollen wir das Holodeck entwickeln. Toby Simpson, Creative Director, CyberLife Technology Ltd.«

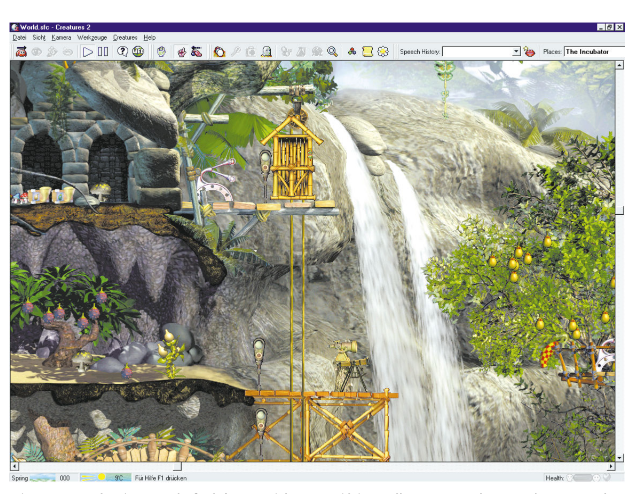




nern sich die Norns an die sättigende Wirkung von Gemüse, Obst und Fisch. Um sie zu ermutigen, neue Bereiche des virtuellen Terrariums zu erkunden, ist es sinnvoll, mit ihnen zu reden. Ihre Erinnerungsgabe gestattet die Verknüpfung von Gegenständen mit Begriffen, die der Spieler via Tastatur vorgibt. Um den Wortschatz des Norns um Konzepte (vor allem Verben wie „komm“, „schau“ oder „iß“) zu erweitern, verwendet man eine Lernmaschine oder den portablen Laptop. Diese zeigt dem Lebewesen Piktogramme und das dazugehörende Wort. Nun können erste Gespräche geführt werden, die zur Nahrungsaufnahme oder zur Flucht anleiten. Für tiefergehende Gespräche muß man den Norn zu einer weiteren Lernmaschine locken. Diese lehrt Gefühle („ärgerlich“, „gelangweilt“ oder „müde“) sowie Eigenschaften („heiß“ oder „schmerzend“). Grammatikalisch korrekte Sätze sind damit leider nur durch Zufall möglich, im besten Fall äußern die Wesen Gefüge wie „Norn sehr hungrig, hole Nahrung.“

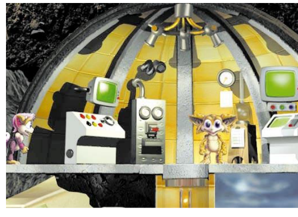
Selektion, Crossover und Mutation

Nach zwei der circa zehn Stunden eines Norn-Lebens sind Norns bereit zur Paarung. Kurz nach der völlig jugendfreien Vereinigung legt das Weibchen ein Ei, aus dem irgendwann ein Junges schlüpft. Die üblichen genetischen Mechanismen (Crossover und Mutation) können zu völlig neuen Eigenschaften führen, die sich nicht nur optisch bemerkbar machen. Eine veränderte Anzahl von Neuronen kann für erhöhte Intelligenz sorgen, aber auch Autismus oder Krankheitsanfälligkeit kann sich entwickeln. Wenn der erste selbstgezogene Norn ständig einer Wolke hinterherläuft und dabei jede Vorsicht und Nahrungsaufnahme vergißt, sollte man ihn besser nicht für die weitere Zucht verwenden. Dazu lassen sich die Norns auf Festplatte auslagern, womit man sie via e-Mail auch anderen Züchtern zur Verfügung stellen kann. Aber selbst der dümmste Norn lernt irgend etwas im Laufe seines Lebens und kann damit immerhin als Lehrer dienen. Durch das Beobachten von Artgenossen können junge Norns nämlich ebenfalls das Sprechen und die richtige Verwendung von Gegenständen erlernen. Auf diese Weise sammelt sich mit zunehmender Generationenzahl ein bestimmtes Wissensniveau an, dank der natürlichen Selektion wird der durchschnittliche Norn auch immer widerstandsfähiger und intelligenter. Nicht nur die Funktion der Umwelt hat sich mit *Creatures 2* verändert, auch die Anzahl der Objekte



Die neue Welt birgt auch Gefahren: nicht nur giftige Pflanzen sondern auch Abgründe und tiefe Gewässer bedrohen das Leben der Norns.

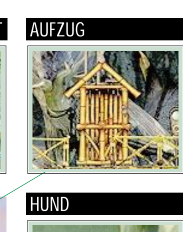
und Werkzeuge wurde erhöht. Neun sogenannte Kits stehen nun zur Verfügung, mit denen die Lebewesen registriert, untersucht, geheilt oder begraben werden können. Die Möglichkeiten gehen dabei soweit, daß einzelne Nervenimpulse abfeuerbar oder die Informationen jedes einzelnen Gens abrufbar sind. Man muß sich aber nicht in den Tiefen des Programms verlieren, um mit *Creatures* eine Menge Spaß zu haben. Bereits mit dem Anleiten und Beobachten der Norns ist man pausenlos beschäftigt. Um den Spieler zu ermuntern, seinen Norns wirklich selbständiges Handeln beizubringen, gibt es in *Creatures 2* eine Art Spielziel: in den unteren Etagen der Spielwelt befindet sich der Genetische Verschmelzer, ein Maschine zur maschinellen Herstellung von Eiern. Dazu müssen sich zwei Lebewesen unterschiedlichen Geschlechts in die Maschine begeben, die mittels Crossover ein Ei errechnet. Interessant ist die Maschine vor allem deshalb, weil nicht nur Norns als Eltern in Frage kommen: auch die Grendel genannten Schmuddelmonster und die hochintelligenten Ettins können hier ihr Erbgut weitergeben. Die Maschine kann nicht vom Spieler bedient werden, sondern wird von einem dritten Norn eingeschaltet. Erst eine intensive Beschäftigung mit den anvertrauten virtuellen Haustieren befähigt sie zu solchen Leistungen.



Die Funktionsweise und Wirkung vieler Einrichtungsgegenstände muß man selbst erkunden. Das Handbuch beschreibt lediglich die Grundlagen.



AUFZUG





HUND



KRIECHTIERE



ETTIN



GRENDEL



Fazit

Creatures ist auch in der neuen Version der intelligenteste Ersatz für ein Terrarium. Obwohl es weitaus mehr ist als ein Spiel und dem Benutzer eine Menge „virtueller“ Verantwortung gibt, können sich alle Altersklassen an dem Programm erfreuen. Ein Minimum an Geduld sollte man freilich mitbringen, um eine ausreichend gebildete Familie heranzuzüchten, die man mit Stolz seinen Freunden zeigen kann. Aber der Einsatz lohnt: mehr als in jedem *SimCity* oder *Transport Tycoon* kann man auf eine funktionierende Spielwelt stolz sein.

Harald Wagner ■

Slave Zero

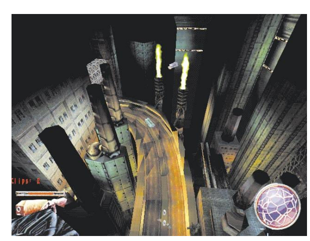
Sklavenarbeit

G-Police meets MechWarrior - Slave Zero macht's möglich. Das düstere Actionspiel von Accolade verspricht lebendig wirkende Städte, eine intuitive Steuerung und abwechslungsreiche Kämpfe. Das Besondere an den Robotern: Sie sind teilweise bis zu 20 Meter hoch und stellen deshalb die Designer vor ungeahnte Herausforderungen.

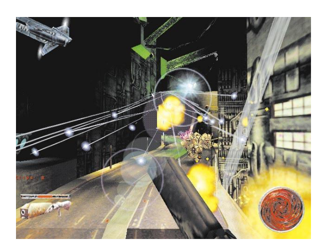
Innovationen im Genre der 3D-Actionshooter sind eher spärlich gesät. Da fällt es umso angenehmer auf, wenn neben einem neuen Szenario auch das Gameplay abgewandelt wird, wie es in *Slave Zero* von Accolade der Fall ist. Hier übernehmen Sie etwa 500 Jahre in die Zukunft versetzt einen solchen Slave, der ein biomechanischer Roboter mit der stattlichen Größe von 20 Metern ist. Die Slaves sind Kampfmaschinen ungeahnter Vernichtungskraft und stehen normalerweise im Dienst eines bösen Diktators, der mit Hilfe einer mysteriösen Energiequelle die Bevölkerung der Millionenstadt kontrolliert. Der Spieler schließt sich mit seinem geklauten Slave einer Rebellengruppe an, die den Bösewicht stürzen und wieder für Frieden sorgen will. An Gegnern tauchen nicht nur andere Slaves auf, die allerdings mutiert sind, sondern auch sogenannte Sentinels aller Größenordnungen. Die dicksten Brocken sind über 30 Meter groß, wogegen die diversen Panzer sich geradezu winzig ausnehmen.

Eingängige Steuerung

Kopf des Entwicklungsteams ist übrigens Sean Vesce, der für Activision schon an *MechWarrior 2* und *Interstate 76* arbeitete. Er blieb den Robotern treu, designte sie aber nach dem Vorbild der japanischen Animés und legt Wert auf ein deutlich actionorientiertes Gameplay. „Wir wollten die Steuerung ganz, ganz stark vereinfachen", erklärt er, „denn in *MechWarrior* gab es jeweils mehrere Tasten für die Geschwindigkeit, Zielsysteme, die Navigation, so daß das ganze Keyboard belegt war. Wir haben gemerkt, daß durch die 3D-Karten mehr und mehr Leute sich für solche Spiele interessieren und wir deshalb das Spiel leichter zugänglich ma-



Sind Sie schwindelfrei? Slave Zero spielt in einer an Blade Runner erinnernden, riesigen Stadt, die mehrere Kilometer hoch ist.



Etliche Waffensysteme und noch mehr Gegner sorgen dafür, daß es in Slave Zero selten friedlich zugeht.



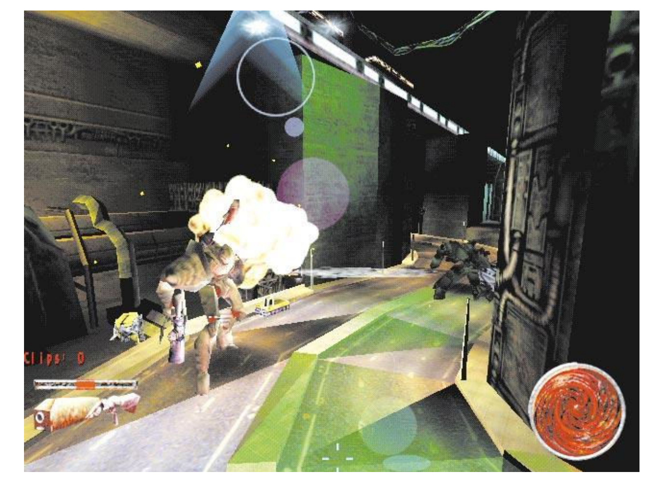
chen müssen." Sean glaubt, daß die hohe Popularität der 3D-Shooter von id Software nur durch die hohe Vereinfachung der Steuerung entstand, was Accolade für *Slave Zero* nutzen will. „Es ist nicht einfach für einen Designer, der an *MechWarrior 2* gearbeitet hat, auf viele Features zu verzichten, die man damals für richtig gehalten hat", sagt er. Das Entwicklungsteam hat deshalb nach einem Kompromiß gesucht: Zu Beginn des Spiels, während der ersten Missionen, ist die Bedienung des Slaves höchst simpel, viele Funktionen werden automatisiert. Je länger der Spieler jedoch mit dem Giganten durch die riesige Stadt streift, desto mehr Funktionen kommen dazu, die komplexer zu steuern sind. „Das Leveldesign wird natürlich entsprechend angepaßt, damit die Lernkurve weder zu hoch noch zu niedrig ausfällt. Der Spieler durchläuft also eine Art Tutorial, das ihn auf die späteren Level vorbereitet", erklärt Sean. Die Fähigkeiten des Roboters sind erstaunlich vielfältig und reichen vom simplen Laufen und Springen über den Einsatz verschiedener Waffen bis hin zu Kletterpartien und dem Aufnehmen von Gegenständen. So kann der Slave beispielsweise ein Auto von der Straße picken und es als Wurfgeschoß einsetzen. Oft müssen auch wichtige Objekte an einer Stelle des Levels aufgenommen und an einem anderen Ort wieder abgelegt werden. Gesteuert wird der Slave am besten mit der Maus und der Tastatur, so wie viele andere 3D-Shooter auch.

»Wir wollten die Steuerung ganz, ganz stark vereinfachen.
Sean Vesce, Designer«

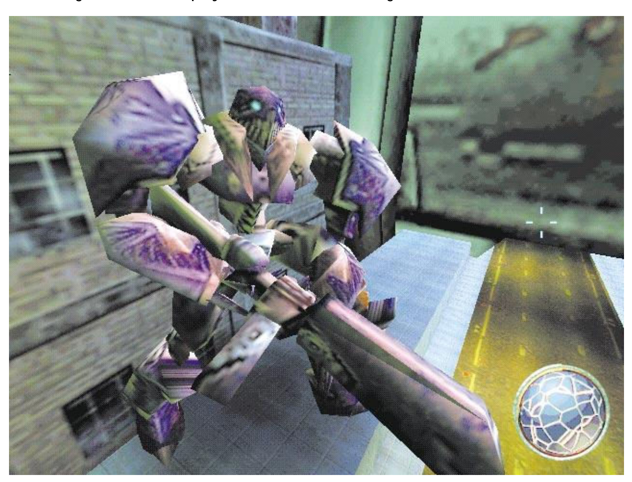
Riesige Spielwelt

Slave Zero findet generell in ein und derselben Stadt statt, die deshalb riesig ist - nicht nur horizontal, sondern auch vertikal. Etliche Quadratkilometer Grundfläche und mehrere Kilometer Höhe sind beeindruckende Werte, weshalb die Metropole natürlich nicht von Anfang an komplett zugänglich ist. Das Spiel wird in sechs Abschnitte aufgeteilt sein und insgesamt 25 Levels aufweisen. Auf jeden Fall soll die Stadt den Eindruck erwecken, lebendig zu sein. Busse, Panzer und Personenwagen bevölkern die Straßen, Flugzeuge düsen zwischen den Wolkenkratzern herum und Fußgänger laufen auf hochgelegenen Gehwegen von einem Gebäude zum nächsten. Die Umwelt ist völlig interaktiv - Sie dürfen also sowohl die 3D-Objekte zerstören oder manipulieren als auch die Gebäude. Der Slave kann sich mit seinen riesigen Krallenhänden in Fassaden einhaken und die Häuser hochklettern, Brücken sprengen und dergleichen mehr. Die Spezialeffekte, die Sie auf den Screenshots sehen, sind übrigens noch vorläufig. Das Team hat deshalb einen Spezialisten angeheuert, der sich ausschließlich um grafische Effekte bemüht. Lens Flares, Regen, elektrische Entladungen, voluminöse Explosionen, Transparenzeffekte und vieles mehr sollen *Slave Zero* grafisch auf *Unreal*-Niveau heben, verspricht Sean. Bereits in der gezeigten Version enthalten war der Schüttel-Effekt, wenn sich einer der Giganten durch die Stadt bewegt und schon vom weitem am Wackeln des Bildschirms sein Kommen ankündigt. Der Einsatz von 3D-Grafikkarten ist deshalb unumgänglich, und ein Pentium 200 dürfte wohl als Minimalausstattung dienen, wenn *Slave Zero* Anfang nächstes Jahr erscheint. *Slave Zero* wird im Gegensatz zu vielen anderen 3D-Actionspielen keine Puzzles enthalten, obwohl die Third-Person-Perspektive à la *Tomb Raider* darauf schließen lassen könnte. „In den ersten Missionen gibt es nur primäre Ziele, später dann auch sekundäre", erklärt Sean. „Die Stadt erlaubt uns, alle möglichen Missionsziele einzubauen. Beispielsweise gibt es eine Mission in den Abwasserkanälen, die riesig sind und auf denen Transportboote einem Ziel entgegensteuern, was der Spieler verhindern muß. Dort gibt es auch Gegner, die sich wie Spinnen an die Decke hängen und dann aus dem Dunkel heraus sich auf den Spieler fallen lassen." Ein Mehrspieler-Modus, der bis zu 16 Spieler über Netzwerk und Internet unterstützen soll, ist bereits in Arbeit.

Florian Stangl ■



Slave Zero verbindet handfeste Daueraction mit einer eingängigen Steuerung und abwechslungsreichem Gameplay. Hier kommt keine Langweile auf...



Die Slaves sind etwa 20 Meter hohe, schwerbewaffnete Kampfroboter, die ganze Stadtteile verwüsten können. Die Lieblingswaffe der Slaves ist der Raketenwerfer.



An den Spezialeffekten, wie hier den Explosionen, wollen die Grafiker noch feilen.

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Accolade
Beginn	Dezember ´97
Status	Pre-Alpha
Release	März ´99

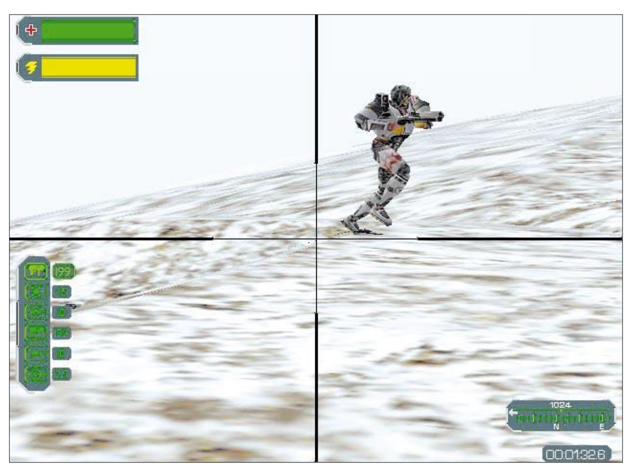
Vergleichbar mit
MechWarrior, G-Police



Starsiege: Tribes

Blechlawine


Die durchdachte Engine ermöglicht das stufen- und reibungslose Umschalten zwischen Innen- und Außengeschehen, ohne nervende Nachladezeiten.


Der leicht bedienbare Sniper-Modus ermöglicht es, auch sehr weit entfernte Ziele und Objekte zu beobachten und ins Visier zu nehmen.

Dezente Verwirrung dürfte momentan bei Anhängern von Dynamix´ Earthsiege-Universum vorherrschen: Earthsiege 3 kommt. Nein, es kommt doch nicht. Doch, es kommt, heißt jetzt aber Starsiege. Und jetzt ist dann auch noch Starsiege: Tribes angekündigt. Ja, was denn nun?

Die Antwort ist ganz einfach: Im Herbst diesen Jahres gibt es aller Voraussicht nach die große Roboteroffensive auf dem Bildschirm. Während *Starsiege* tatsächlich nicht weniger als der offizielle Nachfolger zu *Earthsiege 2* werden soll, geht man bei *Starsiege: Tribes* noch einen ganzen Schritt weiter. Als erster Ableger einer fast schon episch angelegten Reihe von Spielen in und um das erweiterte *Earthsiege*-Terrain wird *Tribes* ein waschechter 3D-Action Shooter! Sierra plant in diesem Zusammenhang übrigens langfristig noch eine ganze Reihe von Veröffentlichungen, die die Geschichte um das *Earth*- bzw. *Starsiege*-Imperium Stück für Stück erweitern und weiterspinnen werden.
Die *Starsiege: Tribes* zugrunde liegende Story beginnt ungefähr 1100 Jahre nach den Geschehnissen des letzten Earthsiege. Hunderte verschiedener Völker leben über die gesamte Galaxie verstreut, neue Rassen wurden entdeckt, bekämpft, einige ausgelöscht. Und wie so oft in vergleichbaren Szenarien bekriegen sich mal wieder alle bis auf´s Blut. Der Spieler hat nun die Möglichkeit, sich einem von vier verfügbaren Stämmen anzunehmen und in den Kampf gegen alle anderen zu ziehen. Die im Spiel auftauchenden, sogenannten Tribes tragen so klangvolle Namen wie Children of Phoenix, Starwolf, Blood Eagles oder Diamond Sword und verfügen selbstverständlich über individuelles Aussehen, eine eigene Stammesgeschichte und ein den eigenen Fähigkeiten entsprechendes Kampfverhalten.
Anders als in den vorangegangenen *Earthsiege*-Episoden und als Zugeständnis an das anvisierte Genre liegt im Spielverlauf die Betonung nicht mehr in der Kampfsimulation, sondern eher im actionorientierten Infanteriegeschehen. Als Krieger im mechanischen Kampfanzug zieht man los und kämpft sich im Verbund mit anderen Angehörigen seines Stammes durch feindliche Lager und abwechslungsreich gestaltete Missionen.

Das Erste, was dem Betrachter von *Tribes* auffällt, ist die stellenweise wirklich fantastisch ausgestaltete und detailreiche Grafik. Besonderen Wert legen die Schöpfer hierbei auf ihre sogenannte True Terrain-Engine, die es erlaubt, Außenwelten weiträumig sichtbar zu machen. Der Effekt ist überwältigend: Man hat tatsächlich das Gefühl, das Gelände erstrecke sich über Meilen hinweg und ließe sich bis zum Horizont einsehen! Ein anderer interessanter Punkt, den diese Engine ermöglicht, ist das stufenlose Umschalten zwischen In- und Outdoorgeschehen. Stellen Sie sich vor, sie verfolgen einen flüchtenden Gegner über das offene Gelände; er sucht Schutz in einem nahegelegenen Gebäude. Sie rennen hinterher und es passiert – nichts. Keine nervenden Nachladezeiten, kein Warten; das Spiel läuft ruckelfrei und ohne Zwangspause weiter. Welche Auswirkung eine solche Funktion auf das Tempo des Geschehens hat, muß wohl nicht näher erläutert werden. Auch ansonsten wird *Tribes* in optischer Hinsicht alles zu bieten haben, was momentan an Effekten zeitgemäß und machbar ist: die Bewegungsabläufe der einzelnen Mechs wurden mittels Motion-Capturing erstellt und sind dementsprechend flüssig und lebensecht. Innerhalb der Gebäude sind reichlich dynamische Licht- und Schatteneffekte zu bewundern. In der Außenwelt dagegen wird es Tag- und Nachtwechsel geben, die auch Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben. Auch an verschiedene Witterungen wurde gedacht: beispiels-



Durch die Verwendung verschiedener Perspektiven und die sehr weiten Landschaften wirkt das gesamte Geschehen in vielen Szenen fast schon filmreif.



Durch die jederzeit abrufbare Minikarte kommt eine leichte Strategie-Komponente ins Spiel. Gegnerische Stellungen können hiermit aufgespürt und effektiver belagert werden.



Ein großer Teil von Tribes wird sich auf freiem Terrain abspielen. Trotzdem haben sich die Dynamix-Designer auch bei der grafischen Gestaltung der Innenräume einige Mühe gegeben, wie man sieht.



weise muß sich der Spieler durch Regen, Schnee, Nebel und sogar Sandstürme kämpfen. Schon allein bezüglich der optischen Präsentation darf man also mehr als gespannt sein.

Neue Impulse

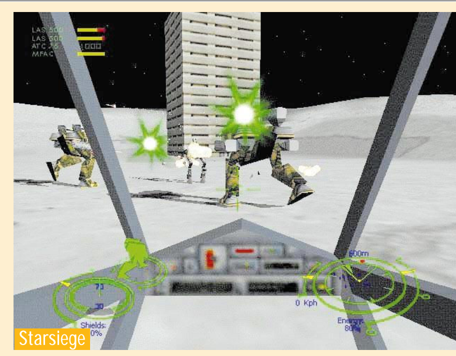
In weiser Voraussicht hat Sierra aber dafür gesorgt, daß *Tribes* nicht ausschließlich von seinen Oberflächenreizen lebt. Auch gameplaytechnisch hat man sich anständig Mühe gegeben, das traditionell eher konservative Genre der „Ich mach alles platt was sich bewegt"-Spiele ordentlich zu entstauben. Um die wirklich riesenhaften Gelände mit den zahlreichen potentiellen Verstecken effektiv erkunden und erobern zu können, ist ein Minimum an strategischem Denken zumindest von Vorteil. Erleichtert wird die Orientierung unter anderem durch eine jederzeit verfügbare Übersichtskarte des gesamten Terrains. Mit dieser Karte wird das Auffinden feindlicher Siedlungen bzw. Strukturen einfacher und artet nicht in stundenlanges, planloses Absuchen der Umgebung aus. Um den Feind aufzuspüren, stehen Radargeräte und Sendetürme zur Auswahl und natürlich gibt es auch Mittel und Wege, die eigene Spur zu verschleiern. Hat man dann schließlich den Gegner ausfindig gemacht, ermöglichen sogenannte Armored Personell Carriers (AMCs) den schnellen Transport mehrerer Tribe-Angehöriger zu strategisch sinnvollen Plätzen, von denen aus man den Angriff starten kann. Ein anderer Punkt, der dem Actiongetümmel neue Aspekte hinzufügt, ist ein stellenweise unumgängliches Ressourcenmanagement. In einigen vereinzelten Spielabschnitten steht dem Anführer des Tribes nur eine begrenzte Menge an dringend benötigter Energie zur Verfügung, die er auf die einzelnen Mitglieder des Clans verteilen muß, um effektiv voranzukommen. Solche eingestreuten Ideen machen die Roboterrandale zwar noch lange nicht zu einem Strategiespiel, sie helfen aber deutlich, der Ballerei aus der Ich-Perspektive neue Aspekte beizufügen, was auf lange Sicht den Spieler noch mehr motivieren kann. Letztendlich bleibt der *Starsiege*-Ableger natürlich in erster Linie ein Actionspektakel, und zur Qualität eines solchen tragen maßgeblich die verfügbaren Waffensysteme bei. Neben diversen Lasern, Granatwerfern und sonstigem Feuerwerk steht hierbei auch eine spezielle Waffe zur Verfügung, die man im sogenannten Sniper-Modus einsetzen kann. Ähnlich wie in *MDK* lassen sich feindliche Einheiten hiermit auch aus großer Entfernung zunächst unter die Lupe und dann ins Visier nehmen. Anhand riesiger unübersichtlicher Gebirgsketten oder anderen Unwegsamkeiten im Gelände könnte sich dies als ein wichtiger Faktor in der Kampfplanung erweisen.
Viele der Gebäude in *Starsiege: Tribes* sind nicht fest in der Landschaft verankert, sondern schweben frei in der Luft. Für den Spielverlauf folgt daraus fast zwingend, daß es unerläßlich ist, dem Spieler neben dem normalen Fortkommen per pedes auch noch einen Flugmodus zu spendieren. Jede Figur ist hierzu mit einem speziellen Jetpack ausgestattet, der Ihnen waghalsige Manöver in luftigen Höhen ermöglicht. Nun ist es beim Fliegen aber relativ wichtig, wenigstens ein paar physikalische Grundprinzipien zu beachten. Um in solchen Fällen eine möglichst genaue Steuerung zu gewährleisten, wird es jederzeit möglich sein, aus der Ich-Perspektive in eine *Tomb Raider*-ähnliche Sicht der Dinge umzuschalten. So haben Sie Ihren tapferen Stammeskrieger jederzeit exakt im Blick und bewahren ihn hoffentlich vor unliebsamen und möglicherweise fatalen Abstürzen.

Massenrandale

So weit, so interessant. *Tribes* verspricht, mit Hilfe einiger witziger Gimmicks im Gameplay und aufwendiger Grafik die allgemeine Entwicklung von Actionspielen ein gutes Stück voranzutreiben. Und auch im Multiplayer-Modus hat sich das Entwicklerteam einige nette Ideen einfallen lassen. Neben den üblichen allseits beliebten Standards „Deathmatch" und „Capture The Flag" wird es auch zahlreiche

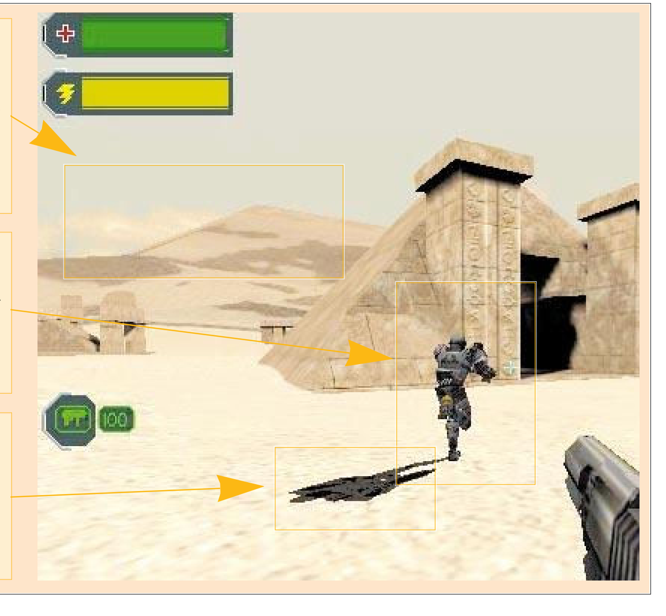
STARSIEGE UND TRIBES: WARUM ZWEI?


Starsiege: Tribes


Starsiege

Nachdem man sich bei Sierra entschlossen hat, *Earthsiege 3* unter dem offiziellen Titel *Starsiege* herauszubringen, drängt fast zeitgleich noch der Ableger *Tribes* auf den Markt. Während jedoch *Starsiege* ähnlich wie die beiden Vorgänger die Betonung auf den Simulationsaspekt legt, handelt es sich beim „kleinen Bruder" um ein reinrassiges 3D-Action Spektakel. *Tribes* soll also von vornherein eine ganz andere Zielgruppe ansprechen. Weniger Tasten zu bedienen, schnellere und direktere Action, weniger komplexe Kampfoptionen. Bei der Grafikqualität unterscheiden sich die beiden Produkte kaum: Die von Dynamix gerühmte True Terrain- Engine wird bei beiden Spielen eingesetzt, auch die Effekte werden ähnlich spektakulär ausfallen.

GRAFIK UND EFFEKTE



Die von Dynamix verwendete True-Terrain Engine ermöglicht die Darstellung echter 3D-Landschaften. Das Gelände scheint sich über Meilen hinweg zu erstrecken und vermittelt dem Spieler ein Gefühl fast unendlicher Weite.

Für die einzelnen Bewegungsabläufe der Figuren wurde das Motion-Capturing Verfahren verwendet. Die Animationen wirken dadurch extrem flüssig und lebensecht.

Der dynamische Schattenwurf ist einer der vielen Effekte, die die Landschaften lebendiger wirken lassen. Im Inneren der Gebäude kommen noch zahlreiche Lichteffekte hinzu.

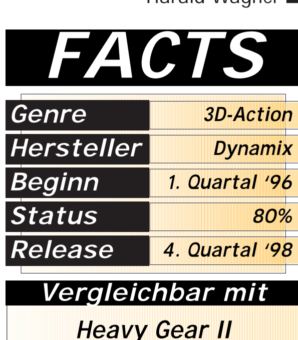
KAMPF DER GIGANTEN: TRIBES VS. HEAVY GEAR 2



Mehrspielermissionen geben, die tatsächlich als Team Objectives bezeichnet werden. Diese Aufgaben lassen sich nur durch Kooperation aller Mitglieder eines Teams lösen. Nachrichten an die Mitstreiter lassen sich nicht mehr nur mittels langwieriger Tipperei durch Chat-Fenster weitergeben. Es wird bei *Tribes* die Möglichkeit geben, sogenannte Personal Voice Commands, im Vorfeld aufgenommene, persönliche akustische Botschaften zu senden. Mit Hilfe eines integrierten Editors wird man außerdem in der Lage sein, selbständig Missionen zu entwerfen. Laut Dynamix wird der Editor leichter und unkomplizierter zu bedienen sein als viele andere; vorgefertigte Gehäusekomplexe verhindern, daß das Design eigener Karten zu einem Unterfangen wird, für das man studiert haben muß. Die Kreativität der einzelnen Teilnehmer wird also gleich in mehreren Gebieten herausgefordert. Das Logo des eigenen Stammes läßt sich beispielsweise mit recht einfachen Mitteln von eigener Hand erstellen und wird dann vom Programm kurzerhand in die Spielgrafik übernommen. Solche Details lassen schon erkennen, daß in *Tribes* sehr viel mehr Wert auf die Multiplayer-Option gelegt wird als in anderen Spielen. Hierzu gehört auch die Tatsache, daß die Netzwerk- oder Internetverbindung direkt vom laufenden Spiel aus extrem schnell und unkompliziert aufgebaut werden kann. Bei all der grafischen Pracht, die das Spiel auf dem Bildschirm entfaltet, erscheint es allerdings etwas seltsam, daß sich Dynamix schon relativ früh entschlossen hat, zumindest Direct3D nicht zu unterstützen. Obwohl die Engine auch im reinen Softwaremodus lauffähig sein wird, haben Besitzer eines Beschleunigers mit 3Dfx-Chipsatz die – im wahrsten Sinne des Wortes - denkbar besten Karten. Die für November anvisierte Veröffentlichung könnte also tatsächlich eine recht spannende Angelegenheit werden. Was bisher von diesem Ableger des kommenden *Starsiege*-Imperiums zu sehen und zu hören war, erwies sich als so vielversprechend, daß die Vermutung naheliegt, hier könnten endlich mal wieder einem ganzen Genre neue Impulse gegeben werden. Daß diese sich nicht nur auf neue, noch beeindruckendere Effekte und optisches Blendwerk konzentrieren, sondern tatsächlich auch das Gameplay betreffen, stimmt umso hoffnungsvoller.

Harald Wagner ■

Eine Landschaft wie aus einem futuristischen Alpenführer. Hier sieht man sehr schön die schwebenden Gebäude, die der Spieler nur mit seinem Jetpack erreichen kann.



FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Dynamix
Beginn	1. Quartal '96
Status	80%
Release	4. Quartal '98

Vergleichbar mit
Heavy Gear II

F1 Racing Simulation 2

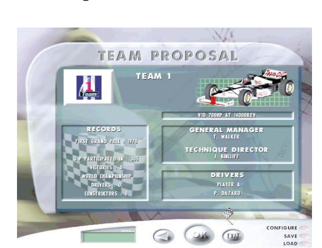
Überholspur

Ubi Soft sorgte bereits zum Weihnachtsgeschäft 1997 mit F1 Racing Simulation für sehr viel Aufsehen unter den Fans des Genres. Die Fortsetzung des Verkaufsschlagers könnte hier anknüpfen, denn sollten sich die Versprechungen der Programmierer bewahrheiten, so könnte Ende des Jahres mit dem Nachfolger ein neues Referenzprodukt auf den Markt kommen.

Es ist noch nicht allzu lange her, daß Ubi Soft mit *F1 Racing Simulation* bei uns im Haus auftauchte und auf Anhieb für viel Aufregung unter den Rennsportbegeisterten der Redaktion sorgte. Als nun die Damen und Herren aus Düsseldorf Anfang des Monats mit *F1 Racing Simulation 2* wieder bei uns vor der Tür standen, waren wir alle sehr gespannt. Zumal der Projektleiter Stéphan Decroix im Vorfeld meinte: „Sie werden sehen, daß die Spielbarkeit eine neue Dimension erreicht hat. Das Fahrverhalten der Fahrzeuge kommt der Realität unendlich nahe." Und in der Tat, was uns hier präsentiert wurde, kann man wirklich eine realistische Rennsimulation nennen. Doch wie schon viele andere Vertreter des Genres bewiesen haben, genügt Realismus alleine nicht mehr, um in den Verkaufscharts aufzutauchen. Heute gehört zu den wichtigsten Größen in Bezug auf den Spielspaß das Element der Langzeitmotivation. Doch wie kann eine „trockene" Formel 1-Simulation hier den gewünschten Erfolg erzielen? Vertreter aus dem Konsolenbereich – zum Beispiel *Gran Turismo* - haben es bereits mit Bravour vorgemacht. Neben den gewohnten Rennabläufen mit Training, Qualifying und dem abschließenden Rennen, sorgt hier ein abwechslungsreicher Karrieremodus für den gewünschten Pepp.

Karriere zählt

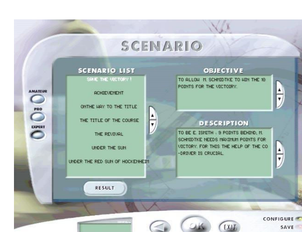
Der Simulationscharakter bezieht sich auch bei *F1 Racing Simulation 2* nicht mehr alleine auf die Fahrzeuge und Strecken, sondern auf den gesamten Rennzirkus rund um die Formel 1. Sie müssen zwar nicht wie die beiden erfolgreichen Schumacher-Brüder mit dem Kartfahren beginnen, aber etwas Anstrengung wartet schon auf Sie. Im neuen Karrieremodus starten Sie als blutiger Anfänger bei einem kleinen und unbekannten Formel 1-Team. Da die weniger erfolgreichen Mannschaften natürlich über geringere finanzielle Mittel verfügen, stehen Ihnen hier keine High-Tech-Motoren und -Crews zur Verfügung. Nichts desto trotz wird aber in jedem Rennen ein guter Startplatz von Ihnen erwartet, den Sie gegen alle Konkurrenten, einschließlich Ihres Teamkollegen, verteidigen müssen. Haben Sie sich dann im Laufe eines Grand Prix als erfahrener Pilot in dem Rennstall etabliert und den einen oder anderen Erfolg auf Ihrem



Per Zufallsgenerator wird Ihnen im Karrieremodus ein Team vorgeschlagen.



In der übersichtlichen Form einer Datenbank präsentiert sich das F1 Mag.



Zehn vorgefertigte Ausgangslagen sind im Scenario-Manager enthalten.



Die digitalen Cockpitansichten und das spezifische Fahrverhalten sind wie schon bei der Vorgängerversion in jedem einzelnen Boliden sehr unterschiedlich.



Taktische Überlegungen bestimmen in der Realität den Rennalltag der Formel 1 Piloten. Die Simulation steht dem in keinster Weise nach und bietet unzählige Setups.

Konto verbucht, werden größere Teams auf Sie zukommen. Auf Ihrem Weg nach oben zählt alleine Ihr fahrerisches Können und die Abstimmung mit den Ingenieuren bei der Setup-Erstellung. Mit ein wenig Übung und Fleiß sollten bereits nach ein paar Rennen die Manager der anderen Rennställe auf Sie aufmerksam werden, und Sie für die neue Saison verpflichten. Als Spieler kann man die Reaktionen der anderen Teams zusammen mit den Rennergebnissen in einem gesonderten F1-Magazin jederzeit nachvollziehen. Diese Datenbank wird in einem speziellen Menüfenster nach jedem absolvierten Rennen aufgerufen und zeigt die bereits erzielten Erfolge der einzelnen Teilnehmer. Einmal eine Stufe der Erfolgsleiter erklommen, stehen Ihnen dann bessere Fahrzeuge und flinkere Mechaniker zur Verfügung, so daß Sie im Laufe der Zeit zu den Topteams vordringen können. Sicherlich ein hartes Stück Arbeit, das aber letztendlich mit dem Gewinn des Grand Prix gekrönt werden kann.

Neue Elemente

Wem das zu viel des Guten ist und wer lieber auf bereits vorgegebene Szenarien zurückgreift, der kann in einem speziellen Menü unter zehn vorgefertigten Ausgangslagen auswählen. So lautet Ihr Auftrag beispielsweise Ihren Teamkollegen unbedingt zu einem zehn Punkte Erfolg zu verhelfen, oder Sie müssen unter gegebenen Wetterlagen einen bestimmten Grand Prix gewinnen. Via Internet sollen dann später weitere Basiskonzepte zum Download bereitstehen und so für immer neue Herausforderungen sorgen. Nachdem es die Konkurrenz vorgemacht hat, wird nach Microsofts *Motocross Madness* nun auch *F1 Racing Simulation 2* eine absolute Neuerung präsentieren: Einen Editor, wie er aus zahlreichen Strategiespielen bereits bekannt ist. Mit Hilfe des Editors können Sie Ihre Kreativität unter Beweis stellen. Nicht nur die Fahrzeuge und deren Cockpitansichten können verändert werden, sondern es lassen sich auch frei erfundene Strecken und Menüscreens gestalten. Für alle Nostalgiker gibt es als kleinen Bonus den Retro-Modus. Hier können Sie das erste Formel 1-Rennen aus dem Jahre 1950 auf der „Grünen Hölle" des Nürburgrings noch einmal absolvieren. Selbstverständlich drehen Sie dann Ihre Runden nicht mit den High-Tech Geschossen unserer Zeit, sondern à la *Grand Prix Legends* mit den legendären Vehikeln der 50er Jahre. Insgesamt vier Fahrzeugmodelle stehen in diesem Nostalgie-Mo-

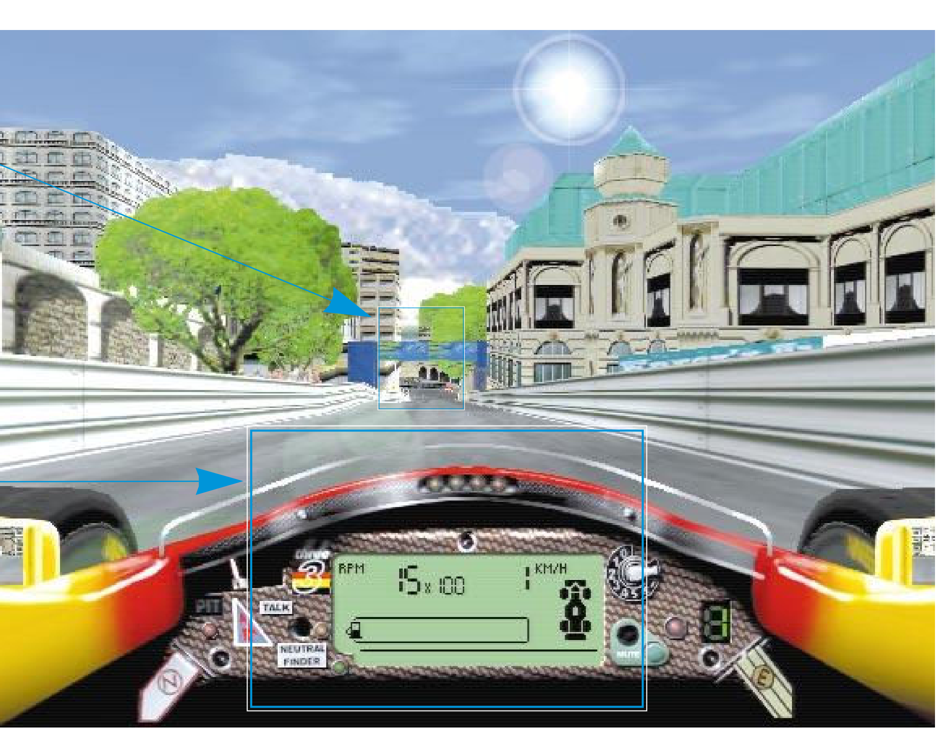
DIE STRECKEN



Wie die beiden Ausschnittsvergrößerungen zeigen, hat sich auch in puncto Landschaftsgrafik kaum etwas getan. Selbst die lizenzierte Strecke in Monaco weist nur minimale Unterschiede auf.

GRAFIK


Abgesehen von einer zusätzlichen gläsernen Cockpitscheibe und ein paar effektvollen Lichtreflektionen auf dem Lack hat sich grafisch kaum etwas verändert (im Bild: F1RS 1).





dus zur Verfügung: Alfa-Romeo, Simca Gordini, Talbot-Lago – und wie sollte es anders sein – natürlich Ferrari. Die Rennwagen tragen alle den Stempel damaliger Fahrzeugdesigner und reagieren somit auch etwas launisch auf schnelle Bremsmanöver und abrupte Lenkbewegungen. Wie nicht anders zu erwarten, erscheint auch der Nürburgring in einem zeitgemäßen Outfit: Statt der Zuschauertribünen für Tausende von Leuten befinden sich Häuser und Absperrungen aus Holz neben der Rennstrecke, die jeden Fahrfehler ohne Gnade bestrafen.

Verbesserungen

Die Programmierer haben sich die durchaus berechtigte Kritik am Vorgänger zu Herzen genommen. Groß war das Murren zahlreicher Spieler, als sie sich die langersehnte Simulation kauften und dann feststellen mußten, daß ihre Grafiktreiber nicht die neuesten waren oder die Soundkarte einfach keinen Mucks von sich gab. Der Nachfolger wird nun mit einem dicken Paket an unterstützten Grafikkarten ausgeliefert und setzt auf die neuesten 3D-Techniken. Abgesehen von allen herkömmlichen 3Dfx- und Direct3D-Karten befinden sich auch spezielle Anpassungen für Voodoo² und den neuen Chipsatz von Matrox (G200) darunter. Im Hinblick auf die Grafik im Spiel, hat sich gegenüber dem Vorgänger jedoch kaum etwas verändert. Außer einer verfeinerten Cockpitansicht, ein paar Rauchwölkchen mehr und der Reflektion des Sonnenlichts auf der Lackierung blieb alles beim Alten. Um jedoch wirklich uptodate zu sein, hatte Ubi Soft ein offenes Ohr für die Freunde der Force Feedback-Fraktion. Mit Hilfe des integrierten Effektes läßt sich die Geschwindigkeit und jeder noch so kleine Setup-Fehler am eigenen Leib erleben und man erhält die Möglichkeit, das Fahrzeug daraufhin optimal abzustimmen. Neben den einzelnen neuen Elementen wird der Nachfolger aber auch etliche Verbesserungen aufweisen können. Der Realismus geht jetzt noch wesentlich weiter. Wie es sich gezeigt hat, wird der Alltag der Piloten zunehmend durch taktische Entscheidungen im Vorfeld des Rennens bestimmt. So auch im Spiel: Der Spieler kann - gemäß den Originalvorbildern - seine eigenen Boxenstopp-Strategien festlegen und dann während des Rennens immer noch persönlich entscheiden, ob er sich daran hält, oder bereits eine Runde früher in die Boxengasse abbiegt. Desweiteren wurden für jedes Team der elf Fahrerlager originalgetreue Boliden mit der bereits angesprochenen verbesserten Optik und einem jeweils individuellen Fahrverhalten entwickelt. Ein kleiner Wehrmutstropfen bleibt jedoch für die Fans



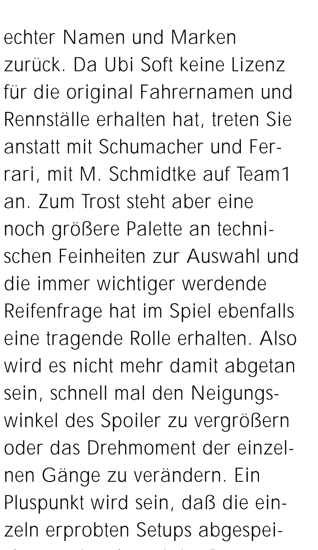
Statt der orginal Teams und Fahrer mußte Ubi Soft erfundene Namen verwenden.



Mit Hilfe des Editors lassen sich die einzelnen Wagen ohne große Mühe nach eigenem Geschmack gestalten. Nur die Namen der Fahrer können nicht geändert werden.



Im nostalgischen Retromodus präsentieren sich die Armaturen der betagten Rennwagen natürlich etwas spartanischer als es bei den High-Tech-Geschossen der Fall ist.



echter Namen und Marken zurück. Da Ubi Soft keine Lizenz für die original Fahrernamen und Rennställe erhalten hat, treten Sie anstatt mit Schumacher und Ferrari, mit M. Schmidtke auf Team1 an. Zum Trost steht aber eine noch größere Palette an technischen Feinheiten zur Auswahl und die immer wichtiger werdende Reifenfrage hat im Spiel ebenfalls eine tragende Rolle erhalten. Also wird es nicht mehr damit abgetan sein, schnell mal den Neigungswinkel des Spoiler zu vergrößern oder das Drehmoment der einzelnen Gänge zu verändern. Ein Pluspunkt wird sein, daß die einzeln erprobten Setups abgespeichert und während des Rennens wieder aufgerufen werden können. Versprochen wird uns darüber hinaus eine wesentlich verbesserte Künstliche Intelligenz der Gegner. Beeinflussende Größen sind hierbei nicht nur die verschiedensten Eigenschaften der einzelnen Rennwägen, sondern auch die Persönlichkeitsprofile der dazugehörenden Fahrer. Da die Daten alle der 97er Saison entnommen wurden, läßt das auf so einiges hoffen. Wird Schumacher – ähm, M. Schmidtke - in der letzten Runde nun auch bei Ihnen versuchen, durch einen Crash die Notbremse zu ziehen, oder wird Sie Ihr Teamkollege aus Rivalitätsgründen von der Fahrbahn drängen? Man darf gespannt sein.

Oliver Menne ■

WAS IST NEU?

Zwei neue Spielmodi
Insgesamt wird es nun acht verschiedene Modi geben: Einzelrennen, Grand Prix, Championship, persönlich angepaßtes Championship, Training, Time Attack, Karriere-Modus, Szenario-Modus

Der Map Editor
Das gesamte Spiel kann nach Maß angefertigt werden: Die Rennwagen, die Cockpits, die Strecken, die Menüs.

Der Retro Modus
Das erste Formel 1-Rennen aus dem Jahr 1950 kann auf der „Grünen Hölle" des Nürburgrings nachgefahren werden: Vier nostalgische Fahrzeuge, vier verschieden Motorensounds.

Verbesserter Realismus
Die Setups können abgespeichert und während des Rennens geladen werden, eigene Boxenstopp-Strategie, 107% Regelung während des Qualifyings, effektvoller 3D Sound, spezielle Lichteffekte für den Voodoo²-Chipsatz.

FACTS

Genre	Simulation
Hersteller	Ubi Soft
Beginn	März '98
Status	Beta
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
F1 Racing Simulation, Grand Prix 2



Redline

Rotes Tuch



Mit einem schwerbewaffneten Gefährt bekämpft man rivalsierende Banden gleich nochmal so gut. Der Wechsel ins Auto geschieht per Knopfdruck.



Zu Fuß sind Sie zwar wendiger, doch wenn ein Wagen Sie rammt, ist das Spiel aus. Mit dem EMP Generator pusten Sie aber den Fahrer aus dem Auto.



Die zehn Levels sind sehr groß und abwechslungsreich gestaltet. So gut wie alle 3D-Objekte lassen sich mit entsprechender Feuerkraft zerstören.

Die Zeichen stehen auf Sturm: Die post-apokalyptische Zukunft wird von gewaltbereiten Gangs beherrscht und Sie sollen sich zum Anführer einer dieser Chaotentruppen hocharbeiten. Dabei ist exzessiver Waffeneinsatz unumgänglich, sowohl per pedes als auch per Vehikel.

Im Jahr 2066 ist nichts mehr so wie es war. Die Welt wird beherrscht von Straßengangs, die den ausgeflippten Freaks aus Mad Max alle Ehre machen würden. Sie sind in Accolades *Redline* eines von vielen Mitglieder und müssen sich über das erfolgreiche Absolvieren von Missionen zum Warlord einer solchen Gang aufschwingen. Natürlich geht das nicht durch ruhige Gespräche in lauschiger Atmosphäre, sondern durch das radikale Beseitigen aller Hindernisse, die Ihnen im Weg stehen. *Redline* ist somit ein knallhartes Actionspiel, das eine Besonderheit aufweist: Statt nur auf Ihren Plattfüssen durch die Gegend zu stampfen, stehen jede Menge aufgemotzter Gefährte bereit, mit denen Sie Ihre Gegner bekämpfen können. Das bietet zwei Vorteile: Zum einen sind Sie besser gepanzert, zum anderen ist es für das feindliche Fußvolk höchst unangenehm, von Ihnen gerammt zu werden – *Carmageddon* läßt grüßen. Allerdings stehen die Fahrzeuge nicht einsam und verlassen auf weiter Flur, sondern sind oft von übel gelaunten Burschen besetzt, die sich ihrerseits einen Spaß daraus machen, den Spieler zu jagen. Das Spiel ist nicht levelweise in Autofahren und Spazierengehen unterteilt, sondern je nach Problemstellung. Müssen Sie zum Beispiel einen Generator auf dem Dach eines Gebäudes zerstören, gelangen Sie dort nur zu Fuß hinauf und müssen Ihr Gefährt stehen lassen. Untermalt wird *Redline* von immer wieder auftauchenden Animationen, die von der Spiel-Engine erzeugt werden und die Story sowie die Missionen fortführen. Zehn Einsätze warten insgesamt auf Sie, wobei diese in mehrere Abschnitte unterteilt sind; zusätzlich gibt es noch sieben Arenas, in denen Sie ähnlich einer Mischung aus dem *Circus Maximus* und *Destruction Derby* um Ihr Leben kämpfen müssen. Die Grafik-Engine reicht bei weitem nicht an Unreal heran, ermöglicht aber ein abwechslungsreiches Leveldesign, das dem Spieler des öfteren variable Vorgehensweisen ermöglicht. Die Aufgaben im Spiel sind gehobener Standard: Hier ein Schlüssel, dort ein Schloß, mittendrin ein zu vernichtender Reaktor oder ein Kamerad, der befreit werden muß. Die Steuerung ist an den 3D-Action-Standard angelehnt, kann aber beliebig modifiziert werden, falls Sie die Autos nicht mir der Maus steuern wollen. Das Waffenarsenal ist umfangreich und bietet vor allem etliche Raketen, die mit mächtigen transparenten Explosionen für Freude sorgen. Wichtig ist der EMP Generator, mit dem Sie die Fahrer aus Ihren Wagen pusten können, um sich selbst hinters Steuer zu schwingen. Wenn Sie gerne Ihren Zerstörungswahn austoben wollen, ermöglicht *Redline* auch das wahllose Zerlegen der 3D-Umgebung: Lampen, Strommasten, Hütten – alles kann mit der entsprechenden Feuerkraft in handliche Einzelteile zerblasen werden. Redline benötigt grundsätzlich eine 3D-Grafikkarte und mindestens einen Pentium 133, um überhaupt zu starten. Mehrspieler-Partien mit bis zu 16 Teilnehmern sind über ein lokales Netzwerk und das Internet möglich.

Florian Stangl ■

FACTS

Genre	3D-Action
Hersteller	Accolade
Beginn	September '97
Status	Beta
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit

Unreal, Carmageddon

Sim City 3000

Bürgerinitiative

Ob man als Beamter der Nürnberger Stadtverwaltung einen aufregenden Job hat, ist uns nicht näher bekannt und soll an dieser Stelle auch nicht näher erörtert werden. Als Herr über eine Stadt vom Kaliber Sim City 3000 ist jedenfalls für mächtig Action gesorgt. Nachdem Maxis sich des 3D-Wahns entledigte, stehen die Zeichen gut für eine baldige Grundsteinlegung.

Stau in der Innenstadt, brechreizerregender Dampf aus der Chemiefabrik um die Ecke und kein Kindergarten weit und breit. Schnell ist die Bürgerinitiative gegründet, das Stadtoberhaupt an den Pranger gestellt und die Hand fordernd aufgehalten. Wer aufmerksam die lokalen Tageszeitungen verfolgt, kann sich lebhaft vorstellen, daß des Bürgers Wille dem Ortsvorsteher so manche schlaflose Nacht bereiten kann. Wer noch nicht für ein öffentliches Amt kandidiert hat, durfte bereits zweimal per PC probeweise eine Stadt voller Probleme regieren: *Sim City* und der Nachfolger *Sim City 2000* zählen zu den erfolgreichsten Spielen und beeinflußten ganze Generationen von Strategie- und Simulationstiteln. Der langerwartete jüngste Sproß mit dem schlichten Titel *Sim City 3000* sollte auf modern getrimmt werden - sprich, mit lupenreiner 3D-Grafik ähnlich der des Ablegers *Streets of Sim City*. Kaum zeigte Maxis eine erste Version der Öffentlichkeit, gab es mächtig Prügel. „Zu unübersichtlich" und „nicht zeitgemäße Engine" waren noch zwei der freundlichen Umschreibungen für ein gescheitertes Projekt. Maxis zog kurzerhand den Stecker, warf die 3D-Engine auf die Mülldeponie von Walnut Creek und kehrte reumütig zur zweidimensionalen Ansicht zurück. Keine schlechte Entscheidung, denn die neuste Version, die wir im Maxis-Hauptquartier anspielen konnten, besitzt alle Tugenden der Vorgänger und natürlich ein paar Neuerungen.

Neue Herausforderungen

Grundsätzlich hat sich am bewährten Spielprinzip nichts verändert. Sie haben die verantwortungsvolle Aufgabe, eine Stadt aufzubauen - klingt einfach, ist es aber nicht. Sie müssen eine gute Mischung aus Wohnge-





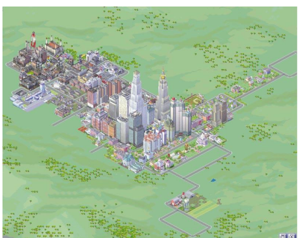
> »Acht Grafiker haben monatelang die rund 350 Gebäude gerendert, damit sich die einzelnen Zonen wie Wohngebiete oder Industrieviertel optisch klar voneinander unterscheiden.«
>
> Lucy Bradshaw, Producer

bieten, Industrien, Arbeitsplätzen, Sicherheit durch Polizeistationen und die Feuerwehr, Müllentsorgung, öffentliche Verkehrsmittel und vieles mehr bereitstellen, damit Ihre Bürger sich wohlfühlen und nicht entnervt abwandern. Der Reiz an *Sim City* ist das Mitwachsen - Ihre erst noch kleine Siedlung ist übersichtlich, wächst aber mit der Zeit. Genau wie Ihre Aufgaben, die in einer sanft ansteigenden Lernkurve den Spieler an immer neue Herausforderungen heranführen. Allerdings gibt es etliche von kleinen Belohnungen, die in Form von Wahrzeichen wie der Freiheitsstatue oder Alcatraz dem Spieler nach und nach zur Verfügung gestellt werden. Diese Objekte besitzen keine Funktion, sondern dienen nur der Motivation des Spielers, der dann stolz im Freundeskreis verkünden kann, wieviele Wahrzeichen er schon gehamstert hat. Ein festes Spielziel gibt es im Endlos-Modus nicht, doch in den mitgelieferten Szenarien warten bestimmte Aufgaben auf Sie, die gelöst werden wollen. Das kann das Befrieden einer Stadt mit zu hoher Kriminalität sein, das Beseitigen eklatanter Müllprobleme oder der Schritt vom landwirtschaftlich angehauchten Dörfchen zur Industriemetropole. *Sim City 3000* erweitert die bisherigen Tätigkeiten wie das Anlegen von Straßen, das Ausweisen von Wohn- oder Gewerbegebieten um einige Untergruppen, schafft neue Probleme und stellt Ihnen gleichzeitig Berater zur Verfügung, die bei der Lösung helfen. Erstmals müssen Sie sich in *Sim City* auch um das Mikromanagement kümmern, indem Sie zum Beispiel die Müllgebühren festlegen oder sich um die Speisekarte neuer Restaurants kümmern. Zu kleinlich, meinen Sie? Von wegen, denn neu in *Sim City* ist auch, wie das Verhalten der Bürger, der sogenannten Sims, berechnet wird. Bislang sahen Sie nur anhand von hochgerechneten Statistiken, wie Ihre Einwohner von Ihnen denken. Im neuesten Städtebau-Epos aber berechnet das Programm die Gemütslage eines jeden einzelnen Bürgers Ihrer Stadt, ähnlich wie in Bullfrogs *Theme Park*. Dadurch entstehen völlig neue Beziehungen zwischen einzelnen Stadtteilen oder sogar Nachbarn, die Sie berücksichtigen müssen. Wenn Sie beispielsweise das billige Arbeiterviertel direkt neben den Bankenbezirk legen, dürfen Sie gleichzeitig für mehr Polizei sorgen - Sozialneid ist eines der neuen Probleme von *Sim City*-Bürgermeistern.

Mehr Einfluß, mehr Probleme

Die optischen Änderungen gegenüber dem Vorgänger *Sim City 2000* sind zwar nicht so dramatisch und offensichtlich, wie die 3D-Variante gewesen wäre, aber viele kleine Verbesserungen im Detail sorgen dafür, daß *Sim City 3000* edler, moderner und trotz neuer Funktionen übersichtlicher als die Vorgänger wurde. Lucy Bradshaw, Producer, faßt die Änderungen zusammen: „Das Terrain wirkt dreidimensionaler und realistischer, das Gebiet läßt mit 256 x 256 Parzellen viermal mehr Platz, um die Stadt zu bauen, die Gebäude wurden mit 3D-Software gerendert und wir haben 3D-Soundeffekte eingebaut.“ Der Sound ist schlichtweg hervorragend: Je nachdem, wo sich der









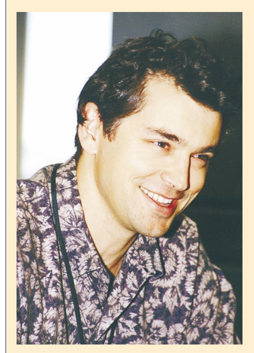


Mit diesen fünf Zoomstufen haben Sie Ihre Stadt und die Umgebung jederzeit im Überblick.



Cursor und der Ausschnitt der Karte gerade befinden, hören Sie Vogelzwischtern, Autolärm, Maschinengetöse, Flugzeuge oder die eine oder andere Naturkatastrophe. Mit der Umgestaltung der Landschaft ging auch das Neudesign der Icons einher. „Wir haben die Buttons umgebaut, um das Spiel leichter zugänglich zu machen. Das heißt nicht, daß das Spiel einfacher wurde, sondern nur, daß es leichter zu bedienen ist“, erklärt Lucy. Die Funktionen, die bequem mit der Maus erreicht werden, enthalten so nützliche Dinge wie das verändern der Landschaft, um Hügel abzutragen, das Einteilen des Gebietes in Zonen für Wohnen, Industrie, Energieversorgung, Erholung, Entsorgung und dergleichen. „Unser Ziel war, dem Spieler mehr Probleme, aber auch mehr Lösungsmöglichkeiten zu geben, um ihn stärker ins Spiel einzubeziehen“, erläutert Lucy. „Ein Beispiel ist eine Deponie für Sondermüll. Sollte die Stadt kurz vor dem Bankrott stehen, wird einer der Berater vorschlagen, doch eine Sondermülldeponie einzurichten und diesen Service anderen Städten anzubieten. Dadurch fließt wieder Geld in die Kassen, aber es wird sich nicht gerade positiv auf die Stimmung in der Stadt auswirken.“ Neu designt sind auch die Icons, mit denen Sie sich die nötigen Informationen und Statistiken zu Ihrer Ortschaft einholen. Hier rufen Sie auch gezielt die Berater auf, die allesamt verschiedene Charakteristiken und Persönlichkeiten besitzen und so dem Spieler als willkommene Hilfe ans Herz wachsen - oder ihn mit Nörgeleien nerven. Die Berater sind so designt, daß sie sogar auf die Aktionen des Spielers reagieren und versuchen, Fehlentscheidungen zu kommentieren oder zu beeinflussen. Auch ohne daß ein Berater bei Ihnen anklopft, empfiehlt es sich, öfter mal einen Blick auf die verschiedenen Statistiken zu werfen und die Übersichten mit den Problemzonen zu aktivieren, um grantelnden Bürgern vorzubeugen. Ein Laufband am unteren Bildschirmrand informiert Sie zusätzlich ständig über Neuigkeiten, die Entstehung einer Bürgerinitiative und Probleme mit Nachbarstädten.

ZWEI SCHRITTE NACH VORNE



Luc Barthelet, General Manager

Die Entscheidung, nach fast zweijähriger Entwicklungszeit an einer 3D-Version von *Sim City 3000* das Projekt einzustampfen und wieder mit der bewährten Isometrie-Sicht zu arbeiten, war für Maxis nicht leicht. Für Luc Barthelet, General Manager, war es eine der ersten Handlungen nach seinem Amtsantritt im vergangenen Jahr. Wir sprachen mit ihm über die Gründe und die Zukunft der *Sim City*-Serie. „Wir haben einfach gemerkt, daß es nicht funktioniert, nicht mit den heutigen Maschinen“, resümiert er. „Nach der harten Kritik, die wir während und nach der E3 1997 erhalten haben, gab es nur zwei Möglichkeiten: Entweder arbeiten wir noch zwei oder drei Jahre an der 3D-Engine, oder wir gehen zurück zu 2D und bringen das Spiel endlich 1998 raus.“ Die 3D-Technologie ist deshalb aber noch nicht für immer und ewig begraben, denn für die Zukunft ist das Projekt Sim City 3D weiterhin aktuell - aber erst, wenn die Hardware-Basis dieses Vorhaben unterstützt. Bis dahin wird Maxis erst einmal *Sim City 3000* unterstützen, indem in den Monaten nach der Veröffentlichung des Hauptprogramms eine Reihe von Tools veröffentlicht werden. „Es wird jede Menge Tools geben, um ähnlich wie mit Lego-Steinen neue Gebäude zu bauen, das Verhalten der Sims zu verändern und so weiter. Wir werden wohl diese Tools künftig über unsere Website zum Download anbieten oder sie zusammen mit einer Addon-CD mit neuen Szenarios veröffentlichen - oder beides, das ist noch nicht sicher.“ Erst für das nächste Jahrtausend ist eine Online-Variante geplant, mit der die Spieler über das Internet ihre Städte verbinden, Energie austauschen, Mülldeponien verkaufen und dergleichen können. Erste Versuche laufen bereits in den Maxis-Labors, doch bis zum fertigen Spiel wird noch viel Zeit vergehen.

Neue Häuser braucht das Land

Da die Spielfläche ja viermal größer als beim Vorgänger *Sim City 2000* geworden ist, haben die Maxis-Designer auch die möglichen Auflösungen erhöht. Neben der Grundeinstellung von 640 x 480 Pixel gibt es noch 800 x 600 sowie 1024 x 768 Bildpunkte - jeweils mit 65.000 Farben, abhängig von den Leistungen Ihrer Grafikkarte. Dazu gibt es fünf verschiedene Zoomstufen, damit Sie sowohl die gesamte Ansiedlung und das Umfeld sowie die winzigen Details im Überblick haben. Mit der höchsten Vergrößerung sehen Sie sogar die emsigen Sims herumwuseln, Autos an Kreuzungen stoppen, die Müllabfuhr vorbeifahren und viele kleine Animationen mehr. Wo welche Sims sich aufhalten, hängt ganz von der von Ihnen gestalteten Umgebung ab. In Wohngebieten werden Familien über die Gehsteige wandeln, Radfahrer wird es in verkehrsbelasteten Innenstädten eher selten geben und in den Industriegebieten tragen die Sims winzige Schutzhelme. Die Ansicht läßt sich jeweils um 90 Grad drehen und zeigt dann auch neue Fassaden der Gebäu-



»Ich glaube, der Schritt zurück hat sich gelohnt. Sim City 3000 ist dank der hochauflösenden und farbenprächtigen 2D-Grafik übersichtlich und aufgeräumt.«
Lucy Bradshaw, Producer



SO SPIELT SICH SIM CITY 3000

Sehenswürdigkeiten wie das Empire State Building erhalten Sie nach dem Erreichen bestimmter Anforderungen.

Mit diesen vier Buttons wählen Sie die einzelnen Zonen und Gebäude sowie Straßen aus.

Die diagonalen Straßen lassen Ihnen mehr Freiheiten beim Design Ihrer neuen Stadt.

Das Laufband versorgt Sie ständig mit guten und schlechten Nachrichten.

Hier unten sehen Sie den Namen der Stadt und einige statistische Angaben wie die Zahl der Einwohner.



Hier finden Sie weitere Statistiken und können beispielsweise die Steuern regulieren.

Mit diesen drei Buttons erreichen Sie alle detaillierten Informationen und die Berater für Ihre Stadt.

Die Karte ist zoom- und drehbar und zeigt bei Bedarf auch die unterirdische Infrastruktur.

de. Alle Objekte bestehen aus gerenderten Bitmaps, also nicht mehr aus den simplen Farbverschiebungen wie zum Beispiel die Flaggen beim Vorgänger. „Wir wollen dem Spieler viel mehr Informationen nur über die Spielgrafik geben", erklärt Lucy. „Jetzt sieht und spürt man während des Spielens, wo zum Beispiel der Verkehr stockt, ohne die entsprechenden Übersichten zu aktivieren." Etwa 350 verschiedene Gebäude warten darauf, von Ihnen plaziert zu werden, was mehr als viermal so viel als bei *Sim City 2000* ist. Die Städte des Vorgängers, die Sie vielleicht noch auf der Festplatte gespeichert haben, lassen sich übrigens importieren und weiterspielen. Sollte Ihnen der Gebäudereichtum noch immer nicht reichen, hilft das Architekt-Tool ab, das kostenlos mitgeliefert wird. Damit bauen Sie sich problemlos neue Villen, Lagerhallen oder Bungalows. Nicht nur der Hochbau fordert den engagierten Bürgermeister, auch unter der Erde tut sich einiges. U-Bahnen müssen geplant und die Abwasserentsorgung organisiert werden. „Ein weiteres, wichtiges Feature, das wir hinzugefügt haben, sind Farmen", sagt Lucy. „Außerdem kann man historische Gebäude ausweisen, die dann nicht mehr verändert werden können. Wenn man dann zu Beginn des Spiels eine Farm außerhalb der Stadt gebaut hat, diese dann aber wächst und immer näherkommt, kann man die Farm als historisches Gebäude ausweisen und in die Stadt integrieren."

Katastrophenstimmung

Ein wichtiger Punkt in allen *Sim City*-Spielen sind Naturkatastrophen. Diese lassen sich natürlich nicht vermeiden, doch mit entsprechender Vorsorge können Sie zumindest den Schaden und die Opfer gering halten. „Hat man das Tornado-Frühwarnsystem installiert, verlassen alle Sims sofort fluchtartig die Straßen, wenn die Warnung ertönt", gibt Lucy als Beispiel. Alle Katastrophen sind ebenso wie der Rest des Spiels liebevoll animiert, so daß Sie wie im Film Twister fliegende Kühe bewundern dürfen, wenn ein Wirbelsturm eine Farm heimsucht. *Sim City 3000* bietet wieder die Auswahl an, in welcher Zeit Sie starten wollen - vom frühen 20. Jahrhundert bis zum Ende des aktuellen Jahrtausend reicht die Zeitspanne, in der natürlich immer wieder neue Technik Einzug ins Spiel findet. Zur Zeit unseres Besuchs befand sich *Sim City 3000* gerade im Alpha-Stadium. Das Team um Lucy Bradshaw geht fest davon aus, den geplanten Veröffentlichungstermin im November halten zu können.

Florian Stangl ■

HÄUSLEBAUER

Das erste Tool für *Sim City 3000* wird dem Spiel beiliegen und heißt „The Building Architect". Damit erhalten Sie die unzähligen Einzelteile, aus denen die Gebäude im Spiel bestehen, die Sie dann wie Legosteine mit Hilfe der Maus neu zusammensetzen dürfen. Die so neu erstellten Objekte lassen sich problemlos ins Spiel einbinden und auch an Freunde weitergeben. Eigene Texturen können Sie mit diesem Tool nicht einbinden, Maxis denkt aber darüber nach, diese Möglichkeit nach der Veröffentlichung von *Sim City 3000* mit anderen Werkzeugen anzubieten.



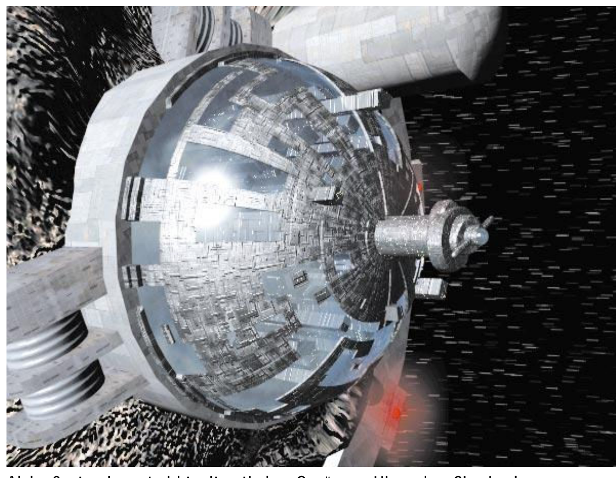
FACTS

Genre	Simulation
Hersteller	Maxis
Beginn	Juni 1995
Status	Alpha
Release	November '98

Vergleichbar mit

Sim City 2000


Die individuellen Anliegen der einzelnen Fraktionen wie hier der umweltbewußten Ökologen, sind schon durch die Art ihrer Bauwerke zu erkennen.


Alpha Centauri spart nicht mit optischen Genüssen. Hier sehen Sie eine kurze Zwischensequenz, in der eine Raumstation vorgestellt wird.

Alpha Centauri

Space Opera

Ein kleiner Schritt für die Kolonisten, ein großer Schritt für die Spieler – Alpha Centauri fängt dort an, wo Civilization einst aufhörte. Wie Designer Brian Reynolds zusammen mit der lebenden Legende Sid Meier aus einem Prototypen ein potentielles Kultspiel schneiderte, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Erinnern Sie sich? Am Ende von *Civilization* durften Sie ja eine handvoll wagemutiger Kolonisten in den Weltraum schießen, auf daß sie sich eine Welt suchten. Das Schicksal dieser Kolonisten ist der große Rahmen von *Alpha Centauri,* das nun zwar nicht die offizielle Fortsetzung von *Civilization* ist, da Firaxis nicht die Rechte am Namen *Civilization* besitzt, doch zumindest das geistige Erbe. Sid Meier, einer der drei Gründer von Firaxis, hat zusammen mit Designer Brian Reynolds viel Vorarbeit in *Alpha Centauri* gesteckt, um zwei Ziele zu erreichen. Zum einen sollte das neue Produkt ähnlich süchtig machen wie *Civilization,* zum anderen sollte es den technischen Anforderungen der Spätneunziger gerecht werden. Seit unserem letzten Besuch im Februar hat sich einiges verändert, vor allem das Interface wurde generalüberholt. Im idyllischen Hunt Valley bei Baltimore, in der Nachbarschaft von Sids ehemaligem Arbeitgeber MicroProse, haben wir das Firaxis-Team besucht und die neueste Version von *Alpha Centauri* unter die Lupe genommen.

Sieben auf einen Streich

Einer der großen Unterschiede zwischen *Alpha Centauri* und anderen Spielen mit Science-fiction-Ambiente ist die Nachvollziehbarkeit der futuristischen Technik. Während in Titeln wie *Wing Commander* jede Menge Hi-Tech einfach ohne jede Erklärung zur Verfügung gestellt wird, spielt *Alpha Centauri* nur etwa 200 Jahre in der Zukunft und basiert auf Technologien, die be-



SO SPIELT SICH ALPHA CENTAURI

Das Anlegen von Farmen ist enorm wichtig, um Ihre wachsende Bevölkerung mit Nahrung versorgen zu können.

Die Meere sind für schwebende Gleiter wie diesen kein Hindernis mehr. Die Former, die Sie zu Beginn des Spiel besitzen, sind ans Festland gebunden.

Mit der Universität erforschen Sie neue Technologien, die bei der Expansion Ihres Reiches oder der Abwehr von Gegnern helfen.

Diese Symbole stehen für Energiefelder und werden wahrscheinlich noch gegen schönere Grafiken ausgetauscht.

Ein Raumhafen ist wichtig für militärische Aktionen, erleichtert aber auch den Handel.

Je roter der Boden ist, desto schlechter wächst etwas darauf.

Hier werden die globalen Daten der Welt angezeigt.

Hier sehen Sie den Status des aktuellen Fahrzeugs.

In diesem Fenster sehen Sie die Daten für die ausgewählte Landparzelle.

Aus dieser Liste Ihrer Vehikel wählen Sie das aus, über das Sie mehr erfahren oder das Sie übernehmen möchten.

Mit diesen vier Icons wählen Sie die Anzeigearten der Karte aus, die topografische, politische und wirtschaftliche Gegebenheiten oder alle abwechselnd darstellt.

Die Übersichtskarte zeigt nur die Gebiete an, die Sie schon aufgeklärt haben.

reits heute erforscht werden. Der Sinn dahinter liegt auf der Hand: Der Spieler muß nicht nur die einzelnen Komponenten seiner Technik erforschen, sondern sie auch sinnvoll kombinieren. Das fällt natürlich leichter, wenn eine ultraleichte Metall-Legierung zumindest ansatzweise verständlich erklärt wird oder zumindest ein passendes Zitat eines Philosophen oder Physikers begleitend zu einer neuen Entdeckung eingeblendet wird. Auch sonst orientiert sich *Alpha Centauri* ebenso wie *Civilization* an der Idee, die Geschichte der Menschheit beziehungsweise den Weg zu den Sternen zu erzählen. Hier geht es nicht um Weltraum-Märchen im Star Wars-Stil, sondern eher um die Idee, die beispielsweise der Perry Rhodan-Serie zugrunde liegt. Der Spieler soll seinem Volk eine neue Zukunft ermöglichen, wobei er weder in das Korsett des permanenten Konflikts noch übertrieben pazifistischer Lösungen gezwängt wird. Vielmehr sind viele verschiedene Vorgehensweisen und auch die beiden Extremlösungen möglich. Dafür sorgen die sieben grundlegend verschiedenen Fraktionen, die sich nach der Notlandung der Kolonisten auf dem fremden Planeten bilden. „Wir haben bisher immer historische Spiele gemacht“, erklärt Brian Reynolds, Ex-Designer von *Civilization 2* und Designer von *Alpha Centauri*, über sich und Sid Meier. „Ich wollte etwas von der Magie der Historie in *Alpha Centauri* bringen, quasi die Geschichte der Zukunft. Außerdem bin ich Science-fiction-Fan, zum Beispiel von Frank Herberts Geschichten, die er nach Dune schrieb. Beides zusammen ergab die Idee mit den Fraktionen und ihren charismatischen Führern.“

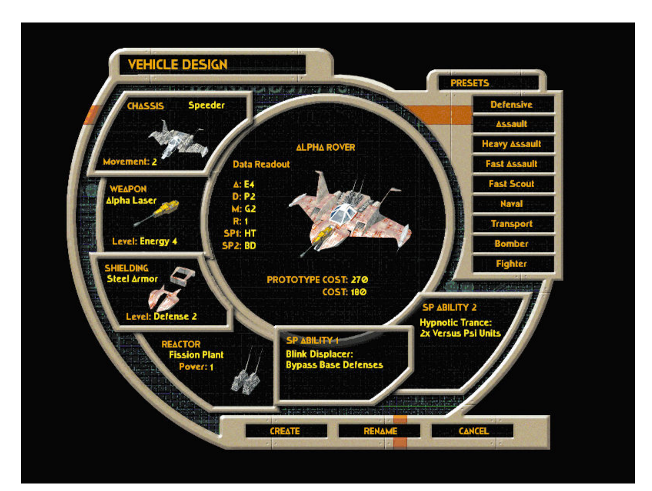
Hi-Tech selbstgemacht

Zu Beginn des Spiel stehen Sie vor der schwierigen Wahl, eine der sieben Parteien zu übernehmen. Einige Mitglieder der Crew haben sich nämlich kurz nach der Bruchlandung auf *Alpha Centauri* eine der mitgeführten Kapseln zur Kolonisierung fremder Welten geschnappt und sich verdrückt. Zur Auswahl stehen unter anderem säbelrasselnde Militaristen, welche die Ureinwohner der Welt

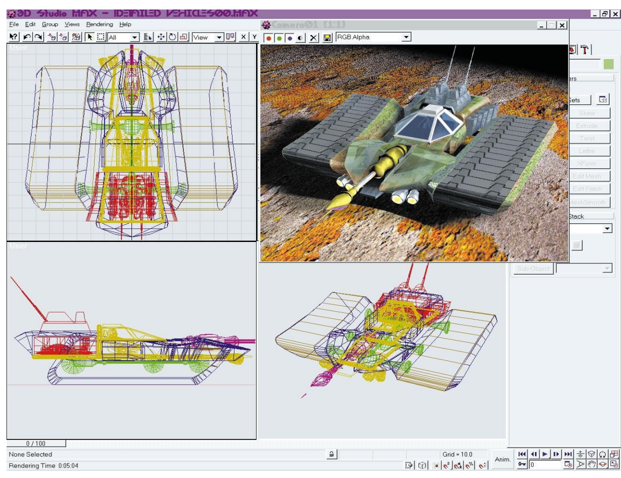


»Wir haben die Informationsfenster alle zusammen ins untere Bildschirmdrittel gepackt. Tests haben gezeigt, daß die Spieler nicht mit den frei definierbaren Fenstern klargekommen sind.«
Brian Reynolds, Designer





In diesem Menü bauen Sie sich aus den bereits erforschten Komponenten neue Fahrzeuge, die Sie als Prototypen kostengünstig testen dürfen, bevor sie in Serie gehen.



Alle Gebäude und Fahrzeuge werden mit 3D Studio Max gerendert. Für die Vehikel mußten sogar alle Einzelteile gemalt werden, da sich diese kombinieren lassen.

verdrängen wollen, eine religiöse Gruppe mit dem Hang zum Transzendenten oder Umweltschützer, die mit der Natur in Harmonie leben wollen. Welche Partei Sie übernehmen wollen, sollten Sie sich vorher gut überlegen, denn davon hängt größtenteils Ihre Vorgehensweise im Spiel ab. Die Aussichten, mit den Ökologen die Stellungen der Militaristen einzustampfen, sind nämlich eher gering, so daß Sie nach anderen Wegen suchen müssen. Alle sieben Fraktionen beginnen das Spiel zeitgleich, so daß Sie stets sechs Gegner oder auch potentielle Verbündete besitzen. Von Ihrer Basis aus schicken Sie erstmal einen Former aus, der das Land terraformt, also für den Bau von Feldern oder Wohnanlagen vorbereitet. Energie erzeugen Sie auf Feldern, die ein entsprechendes Symbol darstellen, das gleiche gilt für den Abbau von Mineralien. Ihr Former, den Sie fleißig durch die Lande steuern sollten, um die Gegend zu erkunden, reicht sicher nur zu Beginn des Spiels aus. Dann sollten Sie mehrere dieser Einheiten bauen, außerdem die Forschung nicht vernachlässigen und sich um neue Einheiten bemühen. Das Bauen von Fahrzeugen ist denkbar einfach: Verpassen Sie dem Former-Grundmodell eine Laserkanone und eine schwere Panzerung, eignet er sich gut für das Verteidigen Ihrer Basis. Lassen Sie die Panzerplatten weg, ist er schneller und ein gutes Angriffsfahrzeug. *Alpha Centauri* beginnt mit einfachen Möglichkeiten, die aber immer komplexer werden, je besser Sie mit dem Spiel zurechtkommen.

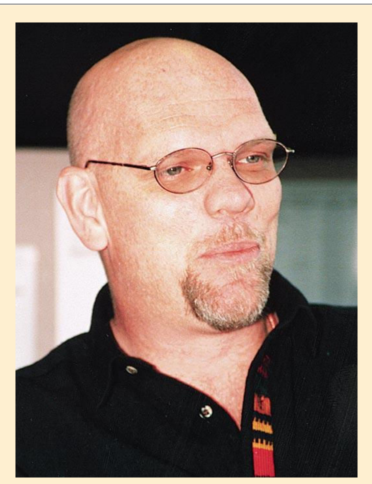
»Auch wenn es zwei Jahre dauert, bis wir merken, daß etwas noch nicht richtig funktioniert, dann wechseln wir es eben nach zwei Jahren aus!«
Brian Reynolds, Designer

Nichts ist unmöglich

Sie haben generell völlig freie Hand, was Sie aus Ihrer Kolonie machen wollen. Ob es eine lockere Kommune, ein brodelndes Wirtschaftsimperium oder ein knallharter Polizeistaat werden soll, *Alpha Centauri* macht's möglich. Bis es jedoch soweit ist, daß sich Ihr kleiner Staat gefestigt hat, spielt die Diplomatie eine entscheidende Rolle, mehr noch als in *Civilization*. Die Künstliche Intelligenz, die dem Verhandeln mit den anderen Fraktionsführern zugrunde liegt, war in der uns vorliegenden Version bereits fantastisch. „Im Verhalten der

WER IST FIRAXIS?

Das Firaxis-Triumvirat besteht aus Sid Meier, Brian Reynolds und Jeff Briggs, die alle drei ehemals für MicroProse arbeiteten. Mit Jeff, der die Funktion des President und CEO von Firaxis übernommen hat, unterhielten wir uns über die Gründe, eine eigene Firma zu gründen und über die Philosophie hinter den Produkten der kleinen Company. Jeff kam über das Design von Brettspielen in die Computerspiele-Branche. „Es gab noch keine Computerspiele, als ich angefangen habe. Ich hasse es, das zuzugeben, aber ich bin so alt", lacht er. Er verließ im Mai 1996 als Erster MicroProse und fragte Sid und Brian, ob sie nicht mit ihm zusammenarbeiten wollten. Da beide auch nicht ganz zufrieden waren, wie die Dinge beim Traditionshersteller liefen, sagten sie schnell zu. „Der Grund, daß wir MicroProse verlassen haben, ist einfach, daß die Firma zu groß wurde", erzählt Jeff. „Zu Beginn war es eine einzigartige Arbeitsatmosphäre, sehr kreativ, doch dann haben sie sich zu sehr aufs Geldverdienen konzentriert. Ich war frustriert, als ich sah, wie große Talente wie Sid oder Brian nicht ihre Fähigkeiten entfalten konnten." Das Ziel von Firaxis ist, daß über die Geschicke der Firma ausschließlich die Designer bestimmen, wozu sich auch Jeff zählt, obwohl er als Geschäftsführer auch andere Aufgaben wahrnehmen muß. Über die Verbindung zu Electronic Arts, die einen kleinen Anteil an Firaxis besitzen und den Vertrieb von *Alpha Centauri* übernehmen, äußert er sich uneingeschränkt positiv. „Sie haben verstanden, was wir wollen, üben keinen Druck aus und können auch damit leben, wenn das Spiel sich etwas verzögert", erklärt er. Interessant ist die Arbeitsaufteilung bei Firaxis, was das Designen von Spielen betrifft. Während entweder Sid oder Brian an einem neuen Titel arbeiten, entwickelt der andere Prototypen für neue Produkte und steht seinem Kollegen als Berater und Tester zur Seite. Während Sid an *Gettysburg* arbeitete, bastelte Brian an verschiedenen Prototypen, von denen der Beste zu *Alpha Centauri* wurde. Zur Zeit sitzt Sid an sage und schreibe acht spielbaren Versionen, die er auf Herz und Nieren prüft, um dann zu entscheiden, welches Projekt weiterverfolgt wird. Prototypen bei Firaxis sind spielbare Versionen, die ohne getuntes Interface und Grafiken auskommen – gewissermaßen das Gameplay pur. Ähnlich arbeitet auch Peter Molyneux mit seinem Team Lionhead.



Jeff Briggs, President und CEO



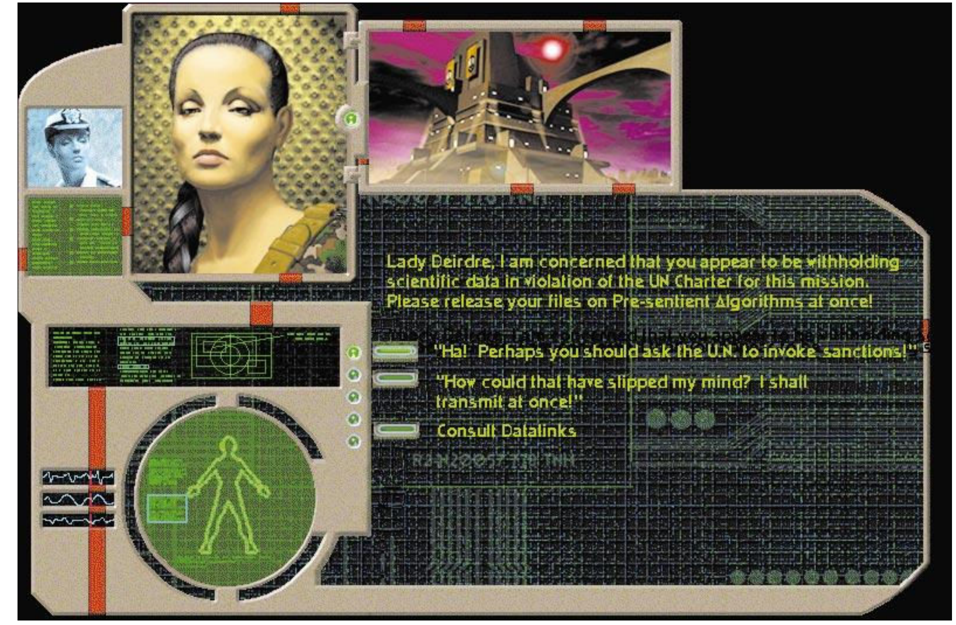
»Der Planetare Rat war eine der schwierigsten Aufgaben, was die Künstliche Intelligenz betrifft. Alle sechs Computergegner interagieren hier gleichzeitig mit dem Spieler und müssen dabei menschlich wirken. Ich glaube, wir haben dabei hervorragende Arbeit geleistet.«
Brian Reynolds, Designer

Computergegner steckt fast alles, was es auch bei Verhandlungen im wirklichen Leben gibt – Lügen, Tricks, Drohungen und so weiter", erklärt Brian. „Und auch ein hohes Maß an Persönlichkeit, soweit sich das eben simulieren läßt." Nicht nur, daß man dank des Verhaltens und der Sprachausgabe das Gefühl hat, mit wirklichen Persönlichkeiten zu ringen, sondern auch die vielfältigen Möglichkeiten ziehen den Spieler schnell in ihren Bann. Beispiel: Sie hätten gerne die neue mathematische Formel von den Militaristen, durch die Sie eine Superkanone bauen könnten. Die Krieger wollen allerdings als Gegenleistung Ihre Forschungsunterlagen zum Thema Kernphysik – auf gut deutsch, das beste Mittel zur Massenvernichtung. Besser, Sie schließen sich mit den Kapitalisten zusammen, deren Aktionen möglicherweise besser zu kontrollieren sind. Zusätzlich gibt es noch den Planetaren Rat, in dem alle sieben Fraktionsführer zusammenkommen und über globale Probleme beratschlagen. So können zum Beispiel ein oder zwei Parteien den Antrag stellen, die polaren Eiskappen zu schmelzen, um mehr Wasser zu erhalten. Wenn allerdings ausgerechnet Ihr Stückchen Land davon überflutet zu werden droht, sollten Sie besser nicht zustimmen. „Das war unheimlich schwierig zu programmieren", erinnert sich Brian. „Es sind ja alle sechs Computergegner und der Spieler gleichzeitig versammelt, und es soll der Eindruck entstehen, als wäre man in einer Konferenz der Vereinten Nationen gelandet. Man kann zum Beispiel jemandem anbieten, nicht sein Veto einzulegen, wenn man dafür seine Technologie erhält. Ich glaube, dadurch wirkt das ganze lebendig genug." Trotz allem kann die KI schummeln – abhängig vom Schwierigkeitsgrad. Die Stufen eins bis drei bieten dem Spieler Vorteile bei den Ressourcen, vier ist völlig ausgeglichen, wogegen fünf und sechs dem Computer entsprechend mehr Vorteile verschaffen. „Noch ist keine KI gut genug, es mit einem erfahrenen Spieler aufzunehmen", erklärt Brian, „deshalb müssen wir etwas nachhelfen." Seit unserem letzten Besuch hat sich optisch einiges getan. Die Texturen für die Landschaften wurden überarbeitet, um besser die topografischen Begebenheiten unterscheiden zu können.

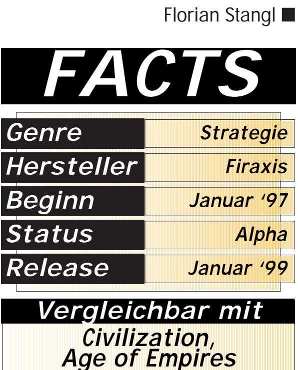
Frühjahrsputz à la Firaxis

In *Alpha Centauri* kommt es nämlich darauf an, ob eine Landparzelle auch genug Regen abbekommt, damit dort etwas wächst. Hält ein Berg Regenwolken ab, wächst auf der anderen Hangseite so gut wie nichts, was Sie vor Ernährungsprobleme stellen könnte. Auch die einzelnen Fenster mit Statusmeldungen und dergleichen sind verschwunden und finden nun einen festen Platz im unteren Bildschirmdrittel, wo eine geräumige Infoleiste sitzt. „Das ist eine unserer Designphilosophien", meint Brian. „Auch wenn es zwei Jahre dauert, bis wir merken, daß etwas noch nicht richtig funktioniert, dann wechseln wir es eben nach zwei Jahren aus!" Am Benutzerinterface hat sich dagegen nichts verändert: Sie wählen weiterhin mit der Maus die gewünschte Einheit aus und schicken Sie auf die Reise, wechseln mit einem Klick auf ein Gebäude ins entsprechende Menü oder benutzen die Infoleiste. *Alpha Centauri* läuft rundenbasiert ab, so daß Sie auch nach mehreren Stunden Spielzeit, wenn Ihr Reich deutlich gewachsen ist, alle Aktionen im Griff haben. Der Netzwerk-Modus für bis zu sieben Spieler unterscheidet sich nicht grundlegend von der Soloplayer-Variante, außer daß bei den Verhandlungen mit anderen Fraktionen echte Menschen an der anderen Seite des Tisches sitzen. Wem das noch nicht reicht, der darf sich mit einem Textedtior an den Konfigurationsfiles für die Fraktionen vergreifen und sich somit neue Gegner basteln, die ganz andere Ziele und Vorgehensweisen besitzen.

Florian Stangl ■



Das Diplomatie-Menü erlaubt alle Feinheiten des Andere-übers-Ohr-hauens und wird mit Multiple Choice-Antworte bedient.



FACTS

Genre	Strategie
Hersteller	Firaxis
Beginn	Januar '97
Status	Alpha
Release	Januar '99

Vergleichbar mit
Civilization, Age of Empires



Sports TV: Boxing

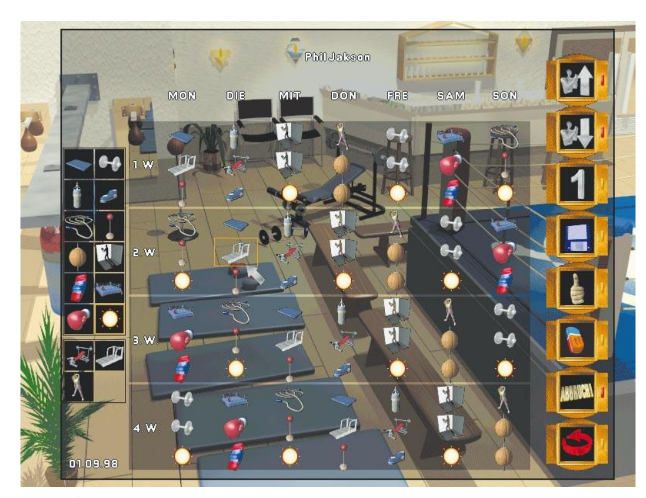
Rock im Ring



Ein ausgewogener Trainingsplan ist das A und O des Boxsports. In diesem Diagramm läßt sich das tägliche Training für vier Wochen im Voraus festlegen.



Die Grafikengine von Sports-TV: Boxing nutzt die 3D-Features moderner Grafikkarten. Obwohl der Action-Modus nur eine Art Beigabe ist, sieht er wirklich phantastisch aus.



Für nur $8.500 im Monat würde sich nicht jeder die Nase platt schlagen lassen. Ein gewisser „Mike Tyron" offensichtlich schon. Vielleicht wird er ja eines Tages berühmt...

Worin liegt eigentlich das Erfolgsgeheimnis des Bundesliga Managers? Ganz klar: die Mischung macht's. Man kombiniert einfach die beliebteste Sportart mit dem beliebtesten Spielegenre und erhält ein Produkt, um dessen Verkaufschancen man sich nicht den Kopf zerbrechen muß.

Warum bislang noch niemand die Idee hatte, dies auch mit dem Boxsport zu versuchen, fragen sich Tausende... ach was... MILLIONEN PC-Spieler schon seit Jahren. Um so mehr erfreute uns der jüngste Besuch von Silver Style Entertainment, die sich fest vorgenommen haben, genau diesen Mißstand ein für allemal zu beseitigen. *Sports TV: Boxing*, wie ihre für Oktober angekündigte Wirtschaftssimulation heißen soll, versetzt Sie in die Rolle eines Box-Managers, der in seinem Job garantiert nicht weniger um die Ohren haben wird, als seine Kollegen aus der Fußballwelt. Während der gesamten Boxbranche selbst in Zeiten von „Gentleman" Maske noch immer ein halbseidener Ruf anhängt, geht es in *Sports TV: Boxing* überraschend brav und gesittet zu: Als Anfangs noch kleiner Sportmanager verpflichtet man Stars oder junge Boxtalente, arrangiert Kämpfe und schließt Sponsorenverträge. Der zu Spielbeginn eingestellte Karriere-Modus entscheidet über Dauer und Schwierigkeit des Managerlebens. Angeboten werden unter anderem das Managen eines Star-Boxer (Spielzeit 5 Jahre), der Aufbau eines eigenen Boxstalls (25 Jahre), das Erreichen des Weltmeistertitels (10 Jahre) und sogar eine Art Adventure-Modus mit 25-jähriger Spieldauer. Wer eigene Boxtalente kreieren möchte, kann dies anhand von acht Charakter-Attributen, die sich mit steigender Erfahrungskurve immer weiter verbessern, aber auch verschlechtern können. Abhängig ist die Form der schlagkräftigen Schützlinge von Faktoren wie Ernährung, Training und Bezahlung. Als Allround-Boss hat man neben dem Ausklügeln von Ernährungs- und Trainingsplänen freilich noch andere Dinge zu tun: die Palette administrativer Aufgaben reicht von der Anmietung der Trainingshalle, über die Organisation von Vorkämpfen bis hin zum Auswählen des Ringsprechers. Das alles hört sich auf dem Papier komplizierter an, als es letztendlich sein wird: dank der intuitiven Mausbedienung, den drei Schwierigkeitsgraden sowie der umfangreichen Online-Hilfe wird die Aufgabe selbst für blutige Anfänger zu bewältigen sein. Übrigens: Die Verantwortung für das Wohlbefinden der Stars und Newcomer hört auch nach dem Einläuten der ersten Runde nicht auf - alle Kämpfe können in feinstem, 3D aus 14 verschiedenen Kameraperspektiven live miterlebt werden. Wer sich darüber hinaus trainerische Fähigkeiten zutraut, kann jederzeit aktiv in das Geschehen eingreifen, seinem Zögling die Wasserflasche reichen oder im richtigen Moment das berühmt berüchtigte Handtuch werfen. Neben einem Multiplayer-Modus für bis zu vier Spieler und einem komfortablen Editor, mit dem sich die aus Lizenzgründen verfälschten Sportlernamen (Mike Tyren) korrigieren lassen, hält *Sports TV: Boxing* noch ein weiteres Schmankerl parat. Im umfangreichen Infotainment-Teil lassen sich alle wichtigen Fakten und Daten des Boxsports nachschlagen.

Thomas Borovskis ■

FACTS

Genre	Wirtschaftssim.
Hersteller	Silver Style
Beginn	November '97
Status	95%
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Bundesliga Manager 98, Formel-1-Manager 97



Caesar 3

Brot und Spiele

Keine andere Zivilisation hat die europäische Städtebau-Kultur so nachhaltig beeinflußt wie die der Römer. Im Gegensatz zu den Eroberern späterer Epochen legten die Romanen größten Wert darauf, einverleibte Territorien nicht nur auszuplündern, sondern auch ihre eigene Kultur dorthin zu exportieren...

Die Überbleibsel dieser „vorausschauenden" Kolonialpolitik sind noch heute in aller Herren Länder zu bewundern: die Kaiserthermen von Trier beispielsweise – ganz zu schweigen von der lateinischen Sprache, die noch immer als Wahlfach an deutschen Schulen gelehrt wird. Bereits zweimal unternahm das englische Softwarehaus Impressions den Versuch, die Größe dieser Zivilisation in einer Städtebausimulation einzufangen. Mit respektablem Erfolg sogar - wie Verkaufszahlen jenseits der 500.000er-Schwelle für *Caesar 2* beweisen. Drei Jahre sind seit der Veröffentlichung dieses *Sim City*-Konkurrenten mittlerweile ins Land gezogen. Reichlich Zeit also für den Impressions-Gründer David Lester und seine Co-Designer, sich das Spielkonzept noch einmal ordentlich zur Brust zu nehmen. Das, was dabei heraus kam, unterscheidet sich in mancher Hinsicht nur unmerklich von seinem Vorgänger: Noch immer gilt es, als römischer Stadtverwalter, die Geschicke eines anfangs öden Landstrichs in die Hand zu nehmen, Behausungen, Bauernhöfe und kulturelle Einrichtungen hochzuziehen, eine rudimentäre Wasserversorgung zur Verfügung zu stellen – und das ganze anschließend immer weiter wachsen und gedeihen zu lassen. Dafür, daß *Caesar 3* aber alles andere als ein lauer Abklatsch seines Vorgängers werden wird, garantieren die zahlreichen Anregungen, die von Seiten vieler *Caesar-2*-Fans in das Spiel einflossen. Beispielsweise wurde die unlogische Unterscheidung zwischen Städteansicht und Kampfbildschirm aufgehoben, lästige Managementaufgaben kann der Spieler jetzt getrost der Spiel-KI überlassen, während andere Aspekte, wie die Versorgung der Bürger mit abwechslungsreicher Nahrung, jetzt noch weiter in den Vordergrund rücken.

SimRome 3000

Wer *Caesar 3* zum ersten Mal spielt, hat die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Spielmodi. Zum einen wäre da der Kampagnen-Modus, der den Spieler in acht Tutorial-Kapiteln behutsam an die Kunst des Städtebaus heranführt - und sein Können später in 15 aufeinander aufbauenden Missionen auf die Bewährungsprobe stellt. Zum anderen gibt es ein sogenanntes „City Construction Kit", welches dem Spieler von Anfang an völlige Handlungsfreiheit beim Errichten seiner ganz persönlichen Metropole läßt. Da es im Kampagnen-Modus zusätzlich eine motivationsfördernde Karriereleiter gibt, an deren Ende schließlich die Krone des Kaisers winkt, sollten selbst ausgemachte *Caesar 2*-Füchse zunächst dort ihr Glück versuchen. Genau wie im Vorgänger ist die wertvollste Ressource ganz klar der Bürger, denn nur für ihn baut der Spieler Wohnungen, Vergnügungszentren und Arbeitsstätten - und nur von ihm erhält man Finanzmittel in Form von Steuern. Anders als bei vielen anderen Strategiespielen und WiSims kann man Einwohner nicht kaufen und schon gar nicht herum kommandieren, sondern sie allerhöchstens „anlocken". Gerade zu Beginn einer Partie ist es wichtig, den Zuwanderern attraktive Lebensräume zur Verfügung zu stellen. Man zeichnet also Bauland aus, sorgt für eine gute Verkehrsanbindung und Wasserversorgung und stellt poli-

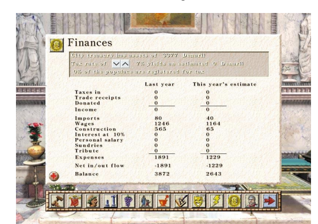
zeilichen Schutz in Form einer Präfektur zur Verfügung. Anschließend hofft man, daß sich möglichst viele Siedler in der jungen Stadt niederlassen. Je nach Missionsziel und Stadtgröße werden im Verlauf der Zeit immer teurere Einrichtungen von den Einwohnern als selbstverständlich vorausgesetzt: Ein Warenhaus sichert die konstante Versorgung mit Nahrungsmitteln, eine Schule hebt das Bildungsniveau, und Kulturstädten wie Kolosseen und Künstlerakademien heben die allgemeine Zufriedenheit. Die Unzahl von vorgesehenen Gebäuden läßt sich in neun Kategorien unterteilen: Administration, Ausbildung, Unterhaltung, Kommunales, Gesundheit, Industrie, Religion, Militär sowie Wasserversorgung. Damit diese Vielfalt nicht in ein vollkommenes Chaos mündet, wird der Spieler im Kampagnen-Modus sehr behutsam und schrittweise mit allen Bauoptionen bekanntgemacht. Daß eine kleine Stadt mit 200 Einwohnern noch kein prachtvolles Senatsgebäude oder eine Reiterakademie braucht, dürfte wohl einleuchten…



Auch Künstler und Philosophen müssen ausgebildet werden. In dieser Akademie lernen ausgewählte Bürger die Schauspielerei und Rhetorik.



Auf der Übersichtskarte Italiens lassen sich Handelsrouten, Städte und bereits eroberte Gebiete anzeigen.



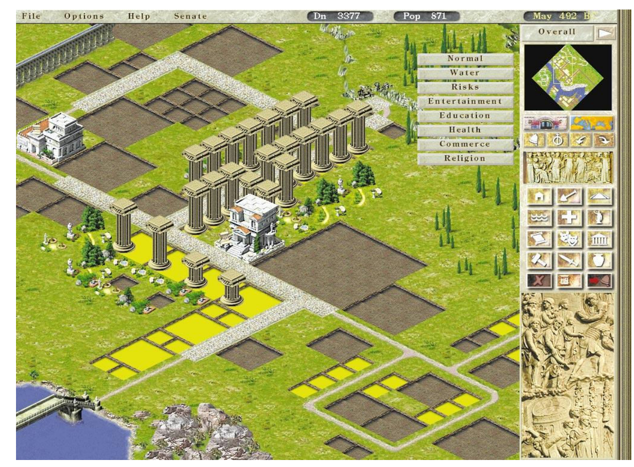
Obwohl Caesar 3 keine reinrassige Wirtschaftssimulation ist, müssen die Finanzen genau im Auge behalten werden.

Angriff ist die beste Verteidigung?

Obwohl die alten Römer als kriegerisches Volk gelten, spielen militärische Aspekte in *Caesar 3* nicht die Hauptrolle. Wenn es wirklich zu Kämpfen kommt, so steht der Spieler stets in der Defensive. Hannibal (der Karthager mit den Elefanten) und andere einfallende Barbarenstämme stellen allerdings eine enorme Bedrohung für die römische Siedlung dar. Deshalb plant der kluge Städtebauer seine Metropolen von Anfang an so, daß eventuelle Angriffswellen bereits an den Stadttoren verpuffen. Auch hierfür wurde eine Reihe von baulichen Maßnahmen ersonnen: Stadttore, Stadtmauern, Wachtürme und Kasernen errichtet man am besten an den Rändern der Karte – denn von dort kommen auch etwaige Angriffe. Die Schlachten selbst finden – wie Eingangs erwähnt – nun nicht mehr in einem speziellen Kampfbildschirm statt, sondern verlaufen in Echtzeit auf dem isometrisch dargestellten Stadtplan. Impressions verspricht für das fertige Spiel außerdem eine Reihe von militärischen Formationen, welche die Effektivität der zum Einsatz kommenden Truppen maßgeblich beeinflussen. Insgesamt sind drei verschiedene Einheitentypen geplant, die zur Steigerung der Durchschlagskraft auch miteinander kombiniert werden können. Wer seine wirtschaftlichen und politischen Aufgaben als Stadthalter vernachlässigt, bekommt es außerdem mit einem ganz anderen „Gegner" zu tun: Julius Cäsar persönlich schaut dem Spieler ganz genau auf die Finger. Wenn bestimmte Vorgaben des Imperators (z.B. ausreichende Nahrungsmittel oder eine bestimmte Bevölkerungsgröße) nicht genau erfüllt werden, fällt man bei seinem Vorgesetzten sehr schnell in Ungnade. Das gleiche gilt übrigens auch für die fünf römischen Gottheiten Ceres, Neptun, Merkur, Mars und Venus. Huldigt man den Unsterblichen zu wenig, oder vergißt man gar, einem



Die einzelnen Bürger sind bei ihren alltäglichen Verrichtungen sehr gut zu erkennen. Verschiedene Gewänder symbolisieren die unterschiedlichen Berufsgruppen. Für jedes Gebäude läuft stellvertretend ein einzelnes Männchen auf dem Bildschirm herum.



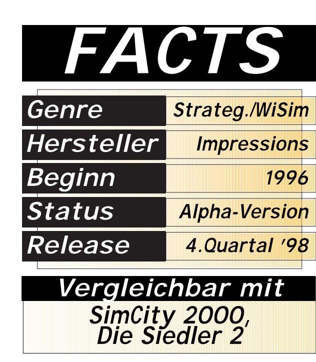
Mit nur zwei Mausklicks läßt sich ein neuer Statistik-Modus aktivieren. Hier erkennt der Spieler auf einen Blick wo Brände, Tumulte oder Hungersnöte drohen. Die Höhe der römischen Säulen zeigt an, wo die Gefahr am größten ist.

von ihnen einen Tempel zu errichten, so kann man sich der Rache des betreffenden Gottes eigentlich gewiß sein.

Dem Volk aufs Maul geschaut

Alle sonstigen Änderungen, die Impressions am Spielprinzip vornahm, kommen durchwegs der besseren Spielbarkeit und Übersicht zu gute. Die SVGA-Grafik beispielsweise wirkt durch die – neuerdings – wild herumwuselnden Bürger und die sehr detailliert gezeichneten Gebäude weitaus lebendiger. Wichtige demographische Daten, wie die Zufriedenheit und die Gesundheit seiner Schützlinge, muß der Spieler nun nicht mehr einzeln aus einem Wust von Statistikmenüs herauspicken, sondern er erkennt sie direkt auf der Spielkarte. Protestierende Bürger beispielsweise stehen wüst gestikulierend auf der Straße. Und klickt man einen der Winzlinge an, so erscheint ein kurzes Statement, das auf die momentane Stimmung im Volk hinweist („Wir haben zu wenig Nahrungsvorräte"). Musikalisch unterlegt wird das ganze stilecht von einem monumentalen Orchester-Soundtrack. Strikt verneint übrigens wird die Frage nach einem Multiplayer-Modus – dafür ist aber schon im Frühjahr 1999 mit der ersten Add-On-CD zu rechnen.

Thomas Borovskis ■



FACTS

Genre	Strateg./WiSim
Hersteller	Impressions
Beginn	1996
Status	Alpha-Version
Release	4.Quartal '98

Vergleichbar mit
SimCity 2000,
Die Siedler 2

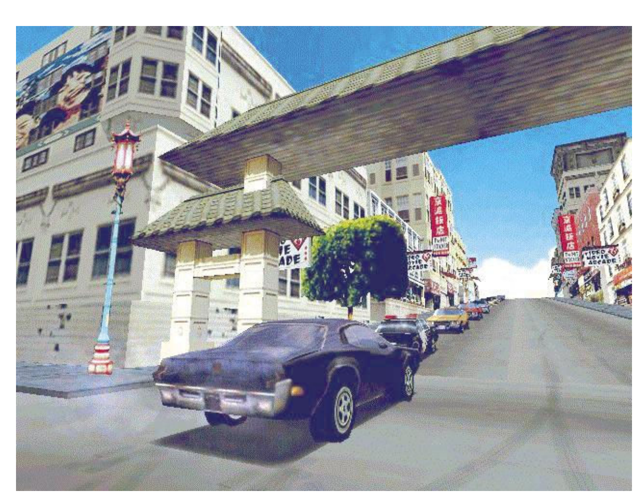


Driver

Auf der Flucht



Notfalls geht's auch ohne Radkappe! Hauptsache, der Motor heult und die Reifen quietschen. Driver berücksichtigt erstaunlicherweise auch solche Bagatellschäden.



If you come to San Francisco .... müssen Sie das Gaspedal durchtreten und mit 120 km/h an der nächsten Kurve rechts abbiegen – natürlich auf der linken Spur.



Da bleibt nur der Weg durch die Botanik übrig. Jenseits der Straße fährt es sich in Driver ebenfalls ganz gut; jedenfalls solange die Passanten rechtzeitig zur Seite springen.

Schon wieder ein neues Rennspiel? Wer soll nur all die schönen Schleudern zu Schrott fahren? Vielleicht gibt es ja gute Gründe, sich trotz Need for Speed 3 auf den Renner von Reflections zu freuen. Immerhin versprechen die Entwickler das Blaue vom abgastrüben Himmel.

Bereits in den mittleren 70ern gab es Videospiele, die Autorennen simulierten: Ein paar Striche links und rechts stellten die Leitplanken dar. Dazwischen mußte man sich die Straße denken. Seit damals hat sich am Spielziel nichts geändert, nämlich trotz hoher Geschwindigkeit den virtuellen Wagen zwischen den Straßenmarkierungen zu halten. Andererseits haben sich über die Jahre hinweg die einen oder anderen Detailverbesserungen im grafischen Bereich durchgesetzt. Auch bei *Driver* ist der Gestaltung des 3D-beschleunigten Umfelds viel Zeit gewidmet worden: Neben animierten Passanten und Qualm aus den Auspuffrohren sind sogar Papiertüten zu erkennen, die vom Wind über die Straße gefegt werden. Dieses hohe Maß an Realismus wird noch dadurch gesteigert, daß Sie – ähnlich wie in *GTA* - eine konkrete Aufgabe zu erfüllen haben. Sie müssen als Fahrer verschiedene Missionen für die lokale Gangsterclique ausführen, was den Konflikt mit den Hütern des Gesetzes unumgänglich macht. Der große Unterschied zwischen *Driver* und seinem „großen Vorbild" *GTA* ist die gelungene Nachbildung der Städte, durch die man als Mafiakurier rasen darf. Miami, New York, L.A. und nicht zuletzt das hügelige San Francisco bilden die Kulisse für aufregende Verfolgungsjagden. Pro Stadt gibt es daher nicht nur rund 150.000 echte Gebäude zu sehen, sondern es wurde auch die tatsächliche Bodenbeschaffenheit berücksichtigt. So macht die Blechkiste schon mal einen Satz, wenn man etwa die terrassenartigen Straßen von San Francisco hinunterdüst. Biegt der Wagen dann in den Geary Expressway ein, so kann man mit Karacho an einer ahnungslosen Polizeistreife vorbeibrettern: „Hoffentlich haben die auch mitbekommen, wie ich den Kotflügel des entgegenkommenden Chevys mitgenommen habe!" Natürlich ist es auch möglich, brav an jeder roten Ampel zu warten; dabei kann man das Vibrieren der Karosserie genießen und sich geistig schon auf den Kavalierstart vorbereiten.

Am interessantesten ist vielleicht die Möglichkeit, ein eigenes Roadmovie zu drehen. Während das Vehikel etwa durch South Central L.A. saust, wird die Fahrt von mehreren Kameras aus unterschiedlichen Blickwinkeln aufgezeichnet. So richtig aufregend ist dies aber nur, wenn man dabei von einer ganzen Kolonne Streifenwagen verfolgt wurde. Danach kann man aus dem Filmmaterial einen Action-Streifen zusammenschneiden. Ist es nicht gelungen, die Polizei rechtzeitig abzuschütteln, so fällt die Schnittarbeit aus: Im Gefängnis gibt es in der Regel andere Beschäftigungen für besinnungslose Highspeed-Freaks. Das Vorhandensein einer Rahmenhandlung trägt sehr zur Atmosphäre des Spiels bei: Nach getaner Drecksarbeit fährt der Spieler auf einen Motelparkplatz und begutachtet zufrieden den eingedellten Kofferraum oder die herunterhängende Stoßstange: „Na, das hat sich mal wieder gelohnt."

Oliver Menne ■

FACTS

Genre	Rennspiel
Hersteller	Reflections
Beginn	November '97
Status	Pre-Alpha
Release	Dezember '98

Vergleichbar mit
Destruction Derby 2, Bleifuß 2

Wird 1998 das Jahr der Strategietitel? Sir-Tech und der deutsche Vertriebspartner Topware Interactive versuchen, mit dem zweiten Teil des legendären Söldnerspiels an die Erfolge von Mech Commander und Commandos anzuknüpfen. Ob es ihnen gelingt, bleibt abzuwarten. Sicher ist indes, daß Jagged Alliance 2 gute Aussichten hat, den harten Kampf im Strategiespiele-Segment zu gewinnen.

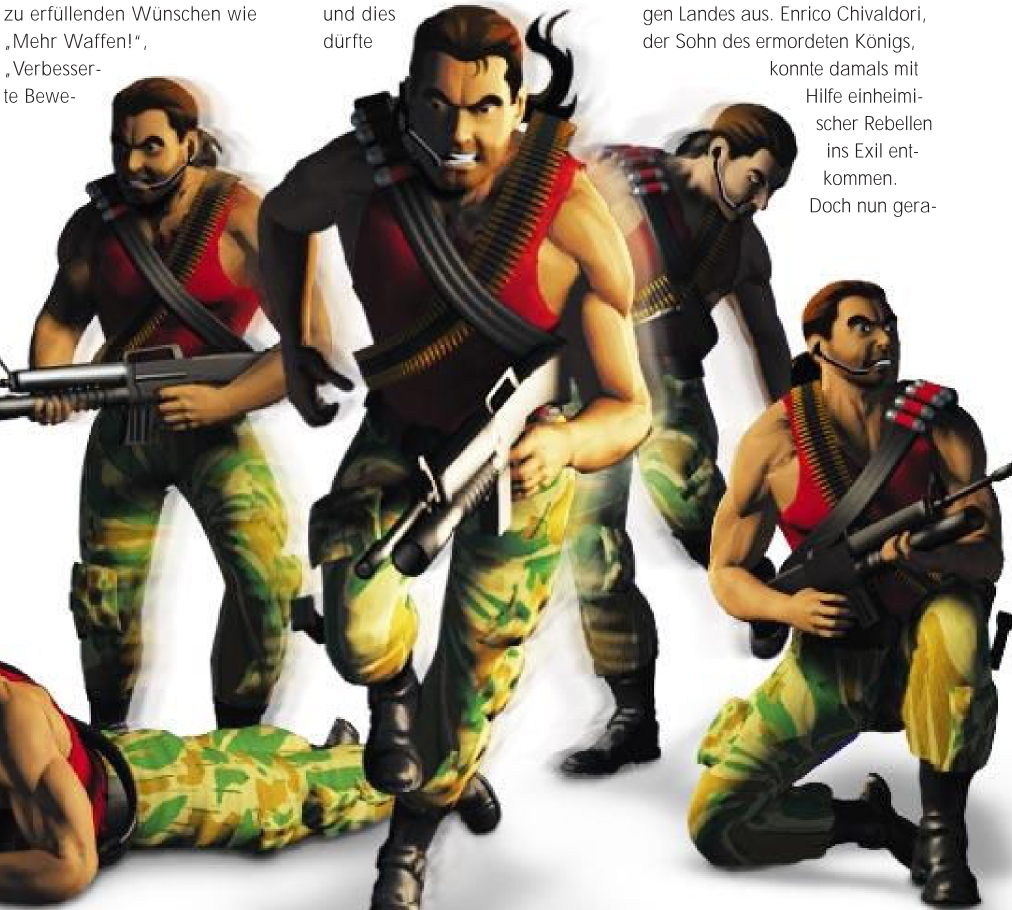
Jagged Alliance 2: The Killing Grounds

Hoffentlich Alliance versichert

1995 brachte die kleine kanadische Firma Sir-Tech einen Titel auf den Markt, der bei eingefleischten Strategiespielern zunächst wenig Beachtung fand. Doch nach und nach konnte sich *Jagged Alliance* als Geheimtip etablieren, so daß es sich bis heute allein in Deutschland rund 150.000 mal verkaufen konnte. Der Reiz des Spiels lag vor allem darin, daß die einzusetzenden Söldner als Persönlichkeiten überzeugten und frei auf einem beliebigen Sektor der Insel Metavira eingesetzt werden konnten. Im folgenden Jahr stellten die selben Entwickler *Deadly Games* vor, das aber nicht als vollwertiger Nachfolger von *Jagged Alliance* angesehen werden kann. Denn trotz Multiplayerfunktion, einem Szenario-Editor sowie durchdachten Kampagnen bot *Deadly Games* keine wirklichen Neuerungen, also weder mehr Waffen und Landschaften noch eine überarbeitete Steuerung. Es war daher nur eine Frage der Zeit, bis die Projektleiter Ian Currie und sein Partner Shaun Lyng mit der Arbeit an einem richtigen zweiten Teil zu *Jagged Alliance* beginnen würden. Gegenwärtig existieren ganze Webseiten mit Fragen dazu, wie das fertige *JA2* aussehen wird: Gibt es Echtzeit oder ist der Aufbau wieder rundenbasiert? Wird doch noch eine Mehrspieleroption integriert? Wie sieht die fertige Grafik aus? Durch einen intensiven Dialog zwischen Entwicklern und Fans konnten besondere Anliegen der Spieler berücksichtigt werden. Neben den leicht zu erfüllenden Wünschen wie „Mehr Waffen!", „Verbesserte Bewegungsfreiheit!", „Coolere Landschaften!" wurde besonders häufig die Frage nach dem Verbleib einiger Merc-Veteranen gestellt. So übernahmen Currie und Lyng insgesamt rund zwei Dutzend besonders beliebte Söldner aus dem ersten Teil, wobei Ivan natürlich nicht fehlen durfte.
Leo hingegen, der coole Ex-Bodyguard Michael Jacksons, hat inzwischen das Zeitliche gesegnet. Aber es gibt jede Menge Ersatz: Fast 50 Neuzugänge stehen zur Verfügung, und dies dürfte ausreichen, um eine schlagkräftige Truppe zusammenzustellen.

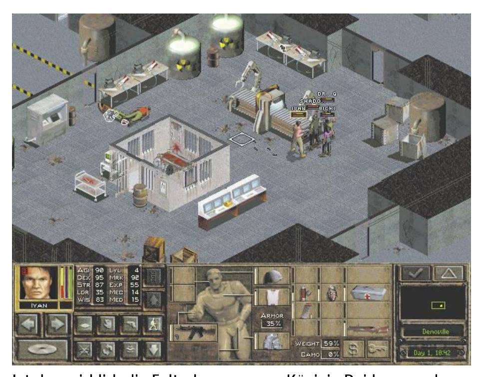
Holidays in Arulco

Die Hintergrundstory in *JA2* ist dabei folgende: Vor zehn Jahren ist der rechtmäßige Herrscher von Arulco, einem fiktiven Zwergstaat in der Dritten Welt, durch einen Putsch abgesetzt worden. Die verantwortlichen Militärs unter Führung der machtgeilen Königin Deidranna plündern nun die Ressourcen und die Zivilbevölkerung des rückständigen Landes aus. Enrico Chivaldori, der Sohn des ermordeten Königs, konnte damals mit Hilfe einheimischer Rebellen ins Exil entkommen. Doch nun gera-





In Commandos werden die Toten sofort beerdigt. In JA2 dürfen sie noch ein wenig vor sich hinfaulen oder werden gar von Geiern gefressen. Das Söldnerleben ist leider kein Spaziergang, jeder Schritt muß sorgfältig überdacht werden.



Ist das wirklich die Folterkammer von Königin Deidranna oder vielleicht doch ein Zahnarztlabor?



Ivan Dolvith, Ex-Major der Roten Armee, führt Selbstgespräche. Fast alle Charaktere kommentieren ab und zu das Geschehen.

ten die Rebellen selbst immer mehr in Bedrängnis, so daß Enrico die Zeit für gekommen hält, der Tyrannei den Kampf anzusagen.
An diesem Punkt kommen Sie ins Spiel, denn ohne die Unterstützung eines erfahrenen Militär-Controllers ist jegliche Hoffnung auf Erfolge der Rebellen zum Scheitern verurteilt. Sie starten in einem Camp der Widerstandskämpfer, wo Sie über die aktuelle Situation in Arulco aufgeklärt werden. Ihre Hauptaufgabe besteht darin, eine geeignete Truppe von Spezialkämpfern zusammenzustellen, die den Auftrag mit größtmöglicher Effizienz erledigt. Zu diesem Zweck verfügen Sie über ein Laptop, das Ihnen Zugriff auf die Datenbanken großer Söldneragenturen wie A.I.M. oder M.E.R.C. verschafft. Jetzt können Sie damit beginnen, geeignete Kämpfer und Kämpferinnen (!) auszuwählen. Hierbei sind neben den Fähigkeiten der jeweiligen Mercs auch ihre unterschiedlichen Mietpreise zu berücksichtigen. Die Angebote werden per e-Mail unterbreitet und man muß hoffen, daß Ivan und Kampfkoloß Steve „Grizzly“ Bornell nicht gerade im Urlaub sind. Zudem lassen sich einige Söldner nicht ohne weiteres für kurzfristige Einsätze anheuern, sondern verlangen mehrwöchige Arbeitsverträge und stolze Gagen für ihre aufopferungsvolle Tätigkeit.

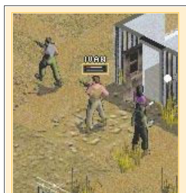
Das dreckige Halbdutzend

Die Söldner stehen bei *JA2* tatsächlich ganz im Sperrfeuer des Interesses. Sie haben es immerhin nicht mit einem Haufen beliebig austauschbarer Killer zu tun, sondern mit detailliert entwickelten Charakteren. Neben Aspekten wie körperliche Belastbarkeit, Erfahrung im Umgang mit Fernkampfwaffen oder Führungsqualität, spielt beim Casting das Sozialverhalten eine herausragende Rolle: Auch wenn der altgediente Sprengstoffexperte Fidel Dahan sicherlich einer der härtesten Kämpfer ist, so muß doch berücksichtigt werden, daß er ein deutliches Problem mit Vorgesetzten zu haben scheint. Dies hat ihm bereits mehrfach eine Suspension vom Dienst eingebracht. Im Gegensatz zu seinem eigenwilligen Kollegen aus Mittelamerika ist Helmut „Grunty“ Grunther weitaus umgänglicher. Er kostet nicht nur rund 80% weniger, sondern verfügt – als echter Deutscher – über eine eigene Krankenversicherung. Im Zeitalter der Gesundheitsreformen kann man seine Augen nicht mehr verschließen vor der Bedeutung der richtigen Vorsorge ...
Der Spaß beginnt also nicht erst, nachdem das Team ins Feld geschickt worden ist. Bereits Auswahl und Training der bis zu 20 Söldner fordern dem Spieler einiges an strategischem Können wie auch an gesundem Menschenverstand ab. Für jeden Einsatz läßt sich nun eine andere Mannschaft zusammenstellen, die aus maximal sechs Mercs besteht. Es kommt natürlich auf die Ausgewogenheit an: Ist ein Scharfschütze mit dabei? Fehlt es nicht an Medizinern? Wie sieht's mit Allroundkräften und Führungspersonal aus? Im Mittelpunkt der Entscheidung über die Zusammenstellung der Teams wird aber die Frage stehen, wie gut die einzelnen Kämpfer miteinander harmonieren. Zwei der neuen Mercs, Charlene und Ron Higgens, sind miteinander verheiratet. Dies mag ein guter Grund sein, beide nicht in ein Team aufzunehmen, da persönliche Unstimmigkeiten oder besondere Rücksichtnahme die Mission gefährden würde. Ebenso können bestimmte Söldner sich gegenseitig nicht ausstehen, wie etwa die Männerhasserin Buzz und ihr Ex-Freund Lynx: Von einer erzwungenen Zusammenarbeit sollte man in diesem Fall ebenfalls absehen.

Mission Possible

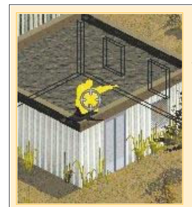
Arulco selbst besteht aus 200 Sektoren, die zur Durchsetzung des Endziels jedoch nicht alle erkundet werden müssen. Zudem stehen Land- und Luftfahrzeuge zur Verfügung, so daß ein Team rasch von einem Ende der Karte zum anderen transportiert werden kann, um dort Minen, Ortschaften oder sonstige strategisch wichtigen Ziele zu befreien. Da es in *JA2* keine festgelegten Missionen gibt, wie etwa in *Commandos*, bleibt es jedem Spieler selbst überlassen, seine vorrangigen Ziele auszuwählen und die Reihenfolge der einzelnen Unternehmen festzulegen. Bitten beispielsweise Einheimische um Hilfe bei einem besonderen Problem, können Sie sich für die Ausführung eines solchen Nebenauftrags entscheiden. Das kann sich durchaus als sinnvoll erweisen, steigern Sie doch auf diese Weise das Ansehen Ihrer Söldner bei der mitunter etwas spröden Zivilbevölkerung.

TRUST NOBODY



Der Schrottplatzbesitzer ist ein zwielichtiger Bursche. Sollen wir ihm trauen oder legen wir ihn um?

IM VISIER



Ivan hat den Gegner ins Visier genommen. Ein paar gezielte Schüsse dürften genügen.

ERFOLG



30 Sekunden später: Geschafft! Nichts mehr übrig zum Abschießen. Auf zur nächsten Mission!

EXPLOSION

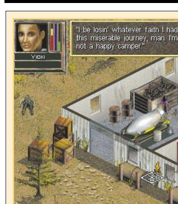
Mr. Q. hat den Öltank anvisiert: Wenn er trifft, gehen zwei Feinde gleich mit drauf.

VORSICHT!



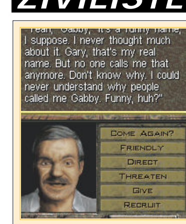
Die Mercs gehen in Deckung. Allerdings bieten die Kisten keinen ausreichenden Schutz.

TEAMWORK?



Vicky Waters ist auf ihren Kollegen Gasket nicht gut zu sprechen: „Rassisten raus!“, schimpft sie.

ZIVILISTEN



Gabby der Scherzkeks: Nicht alle Fremden schießen. Einige helfen auch gerne weiter.

Die einzelnen Einsätze werden nichtlinear gespielt, wodurch insbesondere das taktische Geschick und die strategische Voraussicht des Spielers gefragt sind. Die Auswahl des jeweils am besten geeigneten Personals kann hier über Sieg oder Niederlage entscheiden. Im direkten Vergleich mit dem Vorgänger hat sich einiges im Arsenal der einsetzbaren Waffen getan: Neben Wurfmessern und speziellen Granaten wird es mehrere neue Maschinenpistolen und Präzisionsgewehre geben. Diesem Mehr an verfügbaren Waffen und sonstigen Geräte, wozu u.a. Verbandskästen, Brecheisen und Schutzhelme zu zählen sind, entspricht eine Zunahme der Bewegungsfähigkeit der einzelnen Söldner. So können diese in *JA2* nicht nur laufen, schwimmen und aufrecht gehen, sondern zusätzlich robben, auf Dächer klettern oder Hindernisse überspringen. Nur so lässig an der Kippe ziehen wie die Wachsoldaten in *Commandos* können die Mercs hier nicht ...

Aktionen

Bei der ganzen Euphorie über die Neuerungen sollte man jedoch nicht vergessen, daß vieles beim Alten geblieben ist. Daher gilt weiterhin das rundenbasierte System: Nachdem die eigenen Söldner ihre Position eingenommen und auf die gegnerischen Soldaten geschossen haben, ist der Feind am Zug. Daher ist es nötig, genau zu bestimmen, welcher Merc etwa eine fernliegende Position besetzen soll. Schickt man den Falschen, also etwa den massigen Grizzly aus, kann es sein, daß er bereits keine Aktionspunkte mehr hat, wenn er erst die Hälfte der Strecke zurückgelegt hat - und somit ein leichtes Ziel für feindliche Scharfschützen abgibt. In den Kampfszenen kommt es mithin nicht nur auf das Können des einzelnen an. Ebenso wichtig ist das Teamwork. Denn jeder Merc hat zu Beginn 25 Aktionspunkte, die für die jeweiligen Handlungen verbraucht werden können. Ein Söldner wie Ivan, der ein hervorragender Schütze ist, braucht für einen Fernschuß viel-



286er mit 512 KB Video-Ram? Shadow ist entsetzt, denn mit diesem Gerät läßt sich heutzutage nicht mehr viel anfangen.



Wenn Sie einen Scharfschützen im Team haben, so können Sie einige Gegner mit einem einzigen Treffer außer Gefecht setzen.

leicht nur 5 Punkte. Muß er allerdings über steiniges Gelände robben, kosten ihn ein paar Meter unter Umständen sein gesamtes Punktereservoir, was ihn hernach handlungsunfähig macht.
In den Szenen zwischen den Kämpfen schaltet das Spiel automatisch auf Echtzeit um. Sehr erfreulich ist, daß es jetzt möglich ist, mehrere Söldner gleichzeitig auszuwählen: Man umgibt sie einfach mit einem Auswahlrahmen und erteilt einen Befehl, dem dann alle markierten Mercs Folge leisten müssen. Überhaupt ist die kombinierte Steuerung durch Maus und Tastatur recht einfach zu handhaben. Wer gerade das Echtzeitelement in *Commandos* geliebt hat, wird vielleicht mit dem Rundenprinzip in *JA2* einige Probleme haben. Aber die genaue Planung, welche Position die Mercs einnehmen sollen, stellt eine große Herausforderung dar und trägt wesentlich zum Spielspaß bei. Zum Glück wurde das Hauptärgernis in *JA1* beseitigt, nicht zu jedem beliebigen Zeitpunkt abspeichern zu können. Es gibt nämlich nichts schlimmeres, als wenn der letzte feindliche Soldat mit einer Handgranate die siegreichen Helden in den Merc-Hades schickt.

Blutströme in 65.000 Farben

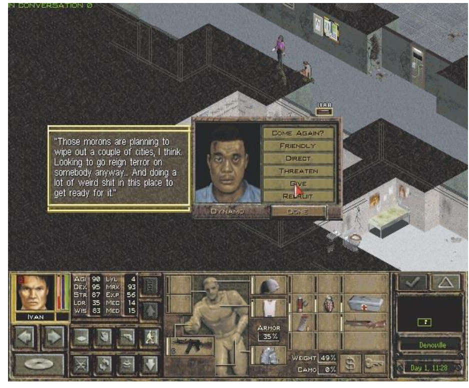
Den inhaltlichen Verbesserungen gegenüber *JA1* entspricht der Fortschritt bei der grafischen Umsetzung: Tatsächlich können Details wie Haarfarbe, Gesichtstönung oder Kleidung viel besser erkannt werden, so daß weibliche Söldner wie etwa die herbe Schönheit Monica „Buns" Sonderguard gewiß selten zu Hause bleiben müssen. Solche kleinen Finessen steigern das Spielerlebnis ungemein. Dennoch werden, wie in *Mech Commander*, nur Auflösungen bis 640x480 Bildpunkte unterstützt, was im Zeitalter fernsehgerätegroßer Monitore doch ein bißchen wenig ist. Hingegen wirkt die isometrisch gestaltete Landschaft mit ihren Wäldern, Felsen und Gewässern sehr lebendig, wobei die endgültige Version von *JA2* – laut Meister Ian Currie – dennoch auf einem älteren Pentium-System laufen sollte. Weitere Verbesserungen betreffen die Geschoßwirkung, denn die Flugbahnen von abgefeuerten Kugeln können nun noch zielgenauer berechnet werden. Granaten, die etwa gegen eine Mauer geworfen werden, prallen nun von dieser ab und landen irgendwo im Gebüsch, wo sie dann effektvoll in die Luft gehen. Die Mercs selbst können zwei einhändige Waffen gleichzeitig halten und abfeuern – eine Spezialität der taffen Vicky Waters. Es besteht zudem die Möglichkeit, eine Waffe mit unterschiedlicher Munition zu bestücken, so daß mittels der richtigen Ladung Panzer geknackt oder gleich zwei hintereinander stehende Gegner ausgeschaltet werden können. Als coole Aktion könnte es sich erweisen, mit durchschla-



Explosionen oder Sperrfeuer sind bei Nacht besonders wirkungsvoll. Die leuchtenden Feuerwolken breiten sich teilweise über die Hälfte des Bildschirms aus und wirken dadurch gleich doppelt so bedrohlich.



Monica trifft nicht nur alles, was ihr vor den Lauf kommt, sondern weiß, wie man mit einer Horde Rüpel umzugehen hat.


Auch Zivilisten können sich als nützliche Helfer erweisen. Sie geben Ratschläge oder besitzen einen brauchbaren Gegenstand.



Der Auftrag ist erledigt, alle Söldner haben die Mission überlebt. Vicki und Dr. Q haben sich jeweils um einen Punkt in der Scharfschützen-Fertigkeit verbessert.



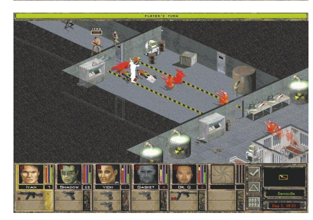

Eine Riesengarnele? Der leicht abgedrehte Sci-Fi-Modus ist sicherlich nicht jedermanns Geschmack und kann daher optional abgeschaltet werden.


Ivan visiert durch das eingeschlagene Fenster einen Gegner auf dem Dach des gegenüberliegenden Gebäudes an. Die Chance auf einen Treffer ist entsprechend gering.

gender Munition hinter Mauern kauernde Regimesoldaten ins Jenseits zu schicken.
Na, und wo gestorben wird, da ergibt sich bald ein Entsorgungsproblem, das hier allerdings elegant gelöst worden ist: Statt einfach zu verschwinden, bleiben die Körper der gefallenen Soldaten zunächst einmal liegen, bis sich nach abermaligem Aufsuchen des jeweiligen Sektors die Geier darüber her machen. Vor Leichenfledderei sollten Sie hier nicht zurückschrecken, denn Waffen und Munition brauchen die eh nicht mehr, können Ihnen aber vielleicht nützliche Dienste leisten.
Als grafisch ebenfalls ansprechend erweist sich die Gestaltung der Hindernisse, die als solche den Schützen mehr (Felsen) oder weniger (Büsche) Deckung bieten. Zudem werfen sie Schatten – jedenfalls solange die entsprechende Option im Hauptmenü nicht abgeschaltet ist. Im Gegensatz zum Einsatz auf Metavira (*JA1*) sind nun die Brombeersträucher auf Arulco allerdings nicht mehr kugelsicher. Außer auf derartige Detailverbesserungen sind die Entwickler auf die Möglichkeit stolz, nicht nur Tag- und Nachtverhältnisse darzustellen, sondern auch unterschiedliche Wetterbedingungen zu simulieren. So wird es erstmals Gewitter geben, was im Genre der zumeist ewig sommersonnigen Strategiespiele für neue Anregungen sorgen wird.








Ein typischer Ablauf einer Auseinandersetzung: Der Gegner ist bereit und hat sich positioniert. Die eigenen Truppen verzweifeln, Ivan steht plötzlich allein gegen alle und die Mission schlägt fehl.

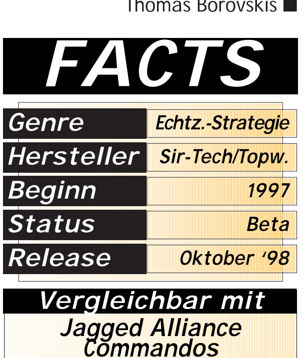
Reality bites

Ein Aspekt, der den Programmierern von *JA2* bislang keine Ruhe gelassen hat, ist das Maß an Realismus, das erreicht werden soll. Zuviel Realismus mag ein wenig desillusionierend wirken, mögen sich die Leute bei Sir-Tech gedacht haben, und prompt sind ein paar Fantasy-Elemente eingebaut worden. Dabei hat sich nichts am grundsätzlichen Konzept des Spiels geändert. Außer einigen tierähnlichen Kreaturen sind alle Vorkommnisse mit dem Verstand eines gewöhnlichen PC-Spielers zu erklären. Allerdings dürften die Aussichten auf ein *Dragon Alliance 3* nicht so schlecht stehen, wenn man überlegt, daß Currie und seine Mannschaft eine Vorliebe für das Programmieren spektakulärer Fantasy-Gestalten haben. Ein Quentchen Wirklichkeitsflucht könnte beim allzu drastischen Gemetzel als Gegengewicht dienen und so manchen Spieler wieder in die Welt von Demokratie und waffenloser Auseinandersetzung zurückholen. Wer's allerdings ganz realistisch haben möchte, kann im Optionsmenü den Punkt Sci-Fi-Modus abschalten – und Merc-Realität pur erleben.

Profil

Natürlich kommt Ihnen als Leiter der gesamten Operation besondere Bedeutung zu. Daher können Sie sich zu Beginn des Spiels gewissermaßen selbst erschaffen und mit persönlichen Charakteristika, einem beliebigem Konterfei sowie einer passenden Stimme ausstatten. Die Persönlichkeit in diesem Rollenspielpart des Spiels wird hierbei in einem Multiple-Choice-Test ermittelt. Bevor Sie die Neurekrutierungen mit besagtem Laptop vornehmen, werden Sie also zunächst gewissermaßen eine Selbstanalyse durchführen müssen, was einem Mann in einer derart zentralen Position sicherlich gut ansteht. Beim weiteren Vorgehen ist dann besonders auf die Menge der vorhandenen Geldmittel zu achten. Genauso wie im wirklichen Leben bestimmt das Finanzielle nicht nur die Qualität der Kämpfer, sondern auch deren Ausstattung: Werfen Sie nicht zu sehr mit den Scheinen um sich, sonst werden Sie einige Ihrer Mercs nur mit Schweizer Offiziersmessern ausrüsten können. Je nach Vorwissen, strategischer Voraussicht und eingestelltem Schwierigkeitsgrad wird die Erledigung sämtlicher Aufträge in *Jagged Alliance 2* mindestens 60 Stunden lang dauern. Es wird also bestimmt bis zur Adventszeit dauern, bis Sie in Arulco aufgeräumt haben. Durch die gute Story wird eine dichte Atmosphäre erzeugt, die den Spieler gleich in die Handlung einbezieht und mit *seinen* Leuten mitfiebern läßt. Ob sich die Entscheidung für einen rundenbasierten Aufbau und gegen einen reinen Echtzeit-Modus auszahlt, wird man abwarten müssen. Fest steht, daß mit *Jagged Alliance 2* ein Strategiespiel ins Weihnachtsgeschäft geschickt wird, das problemlos an die Erfolge seines Vorgängers anknüpfen wird – insofern die Entwickler ihre Versprechungen einhalten und Ivan genügend Granaten einpackt.

Thomas Borovskis ■



FACTS

Genre	Echtz.-Strategie
Hersteller	Sir-Tech/Topw.
Beginn	1997
Status	Beta
Release	Oktober '98

Vergleichbar mit
Jagged Alliance
Commandos

Das Testsystem im Überblick

So testen wir

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt für ein aktuelles PC-Spiel auf den Ladentisch. Wer jemals auf glitzernde Verpackungen oder markige Werbesprüche reingefallen ist, läßt sich daher künftig vor dem Kauf von unabhängigen Instanzen über die Qualitäten eines Programms informieren. Auf dieser Doppelseite sagen wir Ihnen, welche Kriterien für unsere Tests ausschlaggebend sind.

TEST-CENTER

Pro & Contra

In dieser Spalte listen wir die wichtigsten Stärken und Schwächen eines Testkandidaten auf. So können Sie sofort nachvollziehen, welche Kriterien für die Wertung ausschlaggebend waren.

Tabelle

Wie viele Missionen? Welche Auflösungen? Wie viele Einheiten? Welche Multiplayer-Modi? Editor dabei? Wegpunkte möglich? In aufschlußreichen Tabellen stellen wir Zahlen, Daten und Fakten mehrerer Spiele einander gegenüber.

Installation

Die meisten Spiele bieten mehrere Installations-Stufen an, die unterschiedlich viel Platz auf der Festplatte belegen. Inwieweit sich dies auf die Ladezeiten von Missionen, Zwischensequenzen etc. auswirkt, steht detailliert in diesem Kasten.

Die Motivationskurve

Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden, Missionen oder Kampagnen? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Genau das können Sie der „Motivationskurve" entnehmen. Der Verlauf zeigt, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteiger-Freundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

Performance

Sage mir, welchen PC Du hast und ich sage Dir, wieviel Spaß Du mit diesem Spiel haben wirst: Ein „Ampel-System" verrät Ihnen auf einen Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

- ■ Ausgezeichnete Performance (ruckelfreie Grafik)
- ■ Gerade noch akzeptable Performance (Grafik ruckelt bereits merklich)
- ■ Nicht mehr spielbar (starkes Ruckeln)
- ■ Konfiguration wird vom Spiel nicht unterstützt

Auflösung

Auflösung (Beispiel: 800x600 Bildpunkte)

CPU

Typ des Prozessors

RAM

Hauptspeicher

3D-Karten

Die 3D-Karte Ihres PCs

DIE GÄNGIGSTEN 3D-KARTEN

Hersteller/Bezeichnung	Chipsatz/Grafik-Standard
ATI All-in-Wonder Pro	ATI Rage Pro (Direct3D)
ATI Xpert@Play	ATI Rage Pro (Direct3D)
Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo 2 (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D II X200	Voodoo 2 (3Dfx, Direct3D)
Diamond Monster 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Diamond Viper V330	Riva 128 (Direct3D)
ELSA Victory Erazor	Riva 128 (Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo 2 (3Dfx, Direct3D)
Guillemot Maxi Graphics 128	Riva 128 (Direct3D)
Hercules Thriller 3D	Rendition V2200 (RRedline, Direct3D)
Matrox m3D	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)
Matrox Millennium G200	G200 (Direct3D)
miroMEDIA HISCORE 3D	Voodoo (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA HISCORE2 3D	Voodoo 2 (3Dfx, Direct3D)
miroMEDIA Magic Premium	Riva 128 (Direct3D)
STB Black Magic 3D	Voodoo 2 (3Dfx, Direct3D)
STB Velocity 128	Riva 128 ZX (Direct3D)
VideoLogic Apocalypse 3Dx	Power VR PCX2 (PowerSGL, Direct3D)

Anmerkung: Riva 128, Voodoo 2, Voodoo 1, ATI Rage Pro, Rendition und PowerVR sind außerdem kompatibel zu OpenGL-basierenden Spielen.

Auch wenn wir uns größtmögliche Objektivität auf die Fahnen geschrieben haben: „Spielspaß" ist und bleibt natürlich eine ziemlich subjektive Angelegenheit. Bei PC Games dürfen Sie allerdings auf die Sachkenntnis und die langjährige Erfahrung eines im wahrsten Sinne des Wortes „eingespielten" Teams vertrauen: Jeder einzelne Redakteur hat in den vergangenen Jahren mehrere hundert PC-Titel gespielt und kennt Dutzende von Referenzspielen in- und auswendig. Zudem sorgen Redaktionskonferenzen dafür, daß die „Tagesform" eines Testers oder persönliche Vorlieben/Abneigungen nicht auf die Wertung durchschlagen.

Von Äpfeln und Birnen

Da wir keine Äpfel mit Birnen beziehungsweise Sportspiele mit Adventures vergleichen, bezieht sich die amtliche PC Games-Spielspaß-Wertung grundsätzlich auf das jeweilige Genre. Eine Wertung für *Command & Conquer 2* muß man also immer im Zusammenhang mit vergleichbaren Echtzeit-Strategiespielen sehen. Damit Sie ein Spiel besser einordnen können, gehört zu allen größeren Reviews der Kasten „Im Vergleich", in dem Konkurrenten mit ähnlicher Thematik oder gleichem Spielprinzip aufgelistet werden.

Am Puls der Zeit

Sie lesen PC Games, weil Sie über alle aktuellen Neuerscheinungen aus dem PC-Spiele-Bereich informiert werden möchten. PC Games-Wertungen nehmen keine künftigen Entwicklungen vorweg, sondern sind auf den Erscheinungs-Zeitraum der jeweiligen Ausgabe zugeschnitten. Es erfolgt kein vorauseilender „Straf"-Abschlag, nur weil einige Monate später ein revolutionäres Spiel erscheinen KÖNNTE, das dieses Programm angeblich in den Schatten stellen soll.

Warum wird abgewertet?

Kommt ein Spiel auf den Markt, das Referenz-Qualitäten aufweist,

SPECS & TECS

Kriterium	Roter Punkt bedeutet:
VGA	Unterstützt eine Grafik-Auflösung von 320x200 Bildpunkten (256 Farben)
SVGA	Unterstützt eine Grafik-Auflösung von mind. 640x400 Bildpunkten (256 Farben)
DOS	Spiel ist unter MS-DOS lauffähig
Win 95	Spiel ist unter Windows 95/98 lauffähig
Cyrix 6x86	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem Cyrix 6x86-Prozessor
AMD K5	Spiel funktioniert tadellos auf PCs mit dem AMD K5-Prozessor
Single-PC	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig an einem PC spielen können
ModemLink	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Modem gegeneinander antreten können
Netzwerk	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig im lokalen Netzwerk (LAN) gegeneinander antreten können
Internet	Anzahl der Spieler, die gleichzeitig via Internet gegeneinander antreten können
Force Feedback	Force Feedback-Joysticks werden unterstützt
Audio	Auf der CD-ROM befinden sich Audio-Tracks, die sich auch mit einem herkömmlichen CD-Player abspielen lassen
Required	Die laut Hersteller vorausgesetzte Hardware RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
Recommended	Die von der Redaktion empfohlene PC-Konfiguration RAM = Hauptspeicher, HD = Festplatte (Harddisk)
3D-Support	Diese 3D-Beschleuniger-Grafikkarten/-Chipsätze werden unterstützt

SPECS & TECS

●	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
●	DOS	Netzwerk	4
●	WIN 95	Internet	8
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 200 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Genre	Die Gattung des Spiels (Echtzeitstrategie, 3D-Action, Rollenspiel etc.)
Grafik	Grafik-Engine, Animationen und Zwischensequenzen
Sound	Musik, Soundeffekte und Sprachausgabe
Handling	Benutzeroberfläche und Steuerung
Multiplayer	Mehrspieler-Funktionen (Vielfalt der Spielmodi, Stabilität)
Spielspaß	Qualität und Langzeitmotivation
Spiel	Sprache im Spiel (deutsch / englisch)
Handbuch	Sprache im Handbuch (deutsch / englisch)
Hersteller	Name des Programmierteams bzw. des deutschen Vertriebs
Preis	Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers

RANKING

Action-Adventure	
Grafik	70%
Sound	63%
Handling	65%
Multiplayer	62%
Spielspaß	56%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interactive Magic
Preis	ca. DM 80,-

stufen wir ältere Spiele desselben Genres entsprechend ab. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozeß" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt läßt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Top-Hits wie *Forsaken* oder *Unreal* vergleicht. Speziell in grafiklastigen Genres wie 3D-Action, Sport- und Rennspiel oder (Flug-)Simulation kann es durchaus vorkommen, daß Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden, damit „oben" Platz geschaffen wird für neue Referenz-Produkte.

Hochprozentiges

Bei den Spielspaß-Wertungen nutzen wir das gesamte 100 %-Spektrum, weshalb sich die Ergebnisse nicht allein im Bereich zwischen 50 % und 89 % abspielen. Wenn ein Titel mehr Spaß macht als alle vergleichbaren Programme und obendrein neue Maßstäbe unter seinesgleichen setzt, dann spricht nichts gegen eine Wertung ab 90 %. In diese Regionen gelangen ohnehin nur absolute Super-Hits, die man einfach haben muß und für die wir eine eindeutige Kaufempfehlung aussprechen. Selbst wenn Sie dem jeweiligen Genre normalerweise nichts abgewinnen können, wird Sie das Programm begeistern. Gleichzeitig ist ein Programm in Regionen von 10 % oder 20 % die CD-ROM nicht wert, auf die es gebrannt wurde.

Unabhängigkeitserklärung

Die Spielspaß-Wertung ist hardware-unabhängig. Aber: Sollte sich ein Testkandidat auf einem handelsüblichen System der Oberklasse (derzeit Pentium II-300, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte) nicht mehr ordentlich spielen lassen, leidet zwangsläufig der Spielspaß, was Wertungsabstriche zur Folge hat.

Und der Preis?

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers geht prinzipiell nicht in die Wertung ein – zu groß ist die Spanne an „Straßenpreisen", als daß der Preis ein Kriterium darstellen könnte. Bei einem Kölner Versender kann ein Spiel zuweilen 20 bis 30 Mark günstiger zu bekommen sein als in der Computerspiele-Abteilung eines Dresdner Kaufhauses – und umgekehrt.

Ehre, wem Ehre gebührt

Der PC Games-Award ist an keine explizite Prozent-Wertung gekoppelt und wird für besonders herausragende, richtungsweisende Spiele vergeben, die generell oder in einzelnen Bereichen (Grafik, Gameplay etc.) neue Bestmarken setzen.

PC GAMES EMPFIEHLT

Strategie & WiSim

Age of Empires	Microsoft
Anno 1602	Sunflowers
Anstoß 2	Ascaron
C&C: Alarmstufe Rot	Westwood
Civilization 2	MicroProse
Commandos	Eidos
Die Siedler 2	Blue Byte
Dungeon Keeper	Bullfrog
SimCity 2000	Maxis
StarCraft	Blizzard

Adventure & Rollenspiel

Baphomets Fluch 2	Revolution
Blade Runner	Westwood
Diablo	Blizzard
Lands of Lore 2	Westwood
Might & Magic 6	Ubi-Soft
Monkey Island 3	LucasArts

Sport- & Rennspiele

FIFA 98	EA Sports
Frankreich 98	EA Sports
Links LS – 1998 Edition	Access
Moto Racer	Electronic Arts
Motocross Madness	Microsoft
NBA Live 98	EA Sports
NHL 98	EA Sports
Pandemonium!	Crystal Dynamics
Pro Pinball: Timeshock!	Empire
Virtua Fighter 2	Sega

3D-Action

Forsaken	Acclaim
Incoming	Rage Software
Jedi Knight	LucasArts
Privateer 2	Origin
Star Fleet Academy	Interplay
Starfleet Academy	Acclaim
Tomb Raider 2	Eidos
Unreal	Epic Megagames
WC: Prophecy	Origin

Simulationen

Armored Fist 2	Novalogic
Comanche Gold	Novalogic
F1 Racing Simulation	Ubi-Soft
F22 ADF	Digital Image Design
Flying Corps	Empire
Grand Prix 2	MicroProse
Red Baron 2	Sierra

Neuzugänge sind farblich gekennzeichnet. Sie sind an den dazugehörigen Tests interessiert? Mit der Datenbank auf der Cover-CD-ROM finden Sie die betreffende Ausgabe nebst PC Games-Wertung heraus.

Spiel des Monats 10/98



Motocross Madness

Motocross Madness

Gefühlsecht



Die Branche ist auf das Motorrad gekommen. Nachdem im letzten Jahr der Markt mit Formel 1-Spielen überflutet wurde, setzen viele Hersteller nun auf zweirädrige Rennspiele. Als erster Vorbote dieses neuen Trends kommt jetzt Motocross Madness auf den Markt.

Eines vorweg: Microsoft konnte alle Versprechungen einhalten, die im Vorfeld gegeben wurden. Trotz der etwas unglücklichen Namensähnlichkeit mit *Monster Truck Madness* steuert der Spieler KEINE ungelenken Fuhrwerke durch zerklüftetes Gelände. Es handelt sich auch NICHT um ein herkömmliches Rennspiel, das kurzerhand in staubige Landschaften verlegt wurde.
Ganz im Gegenteil, denn das vierzigköpfige Team, das für beide Titel verantwortlich zeichnet, hat für *Motocross Madness* sämtliche Programmteile neu entwickelt und konnte sich so von einigen Altlasten befreien. Die Mannschaft rund um Chefdesigner Mark de Simone beschloß, nachdem es einige Rennen im Fernsehen verfolgen konnte, eine entsprechende Simulation rund um das Thema Supercross anzugehen. Die schwierigste Aufgabe war dabei nach seinen Aussagen die Grafikengine: Im Gegensatz zu Autorennspielen können die Objekte gelegentlich zwanzig Meter über dem Erdboden schweben . Nicht einmal Flugsimulationen haben diese Tiefflugproblematik im Griff und überraschen häufig mit riesigen Pixeln auf erstaunlich flachen Landschaften.





So romantisch der Sonnenuntergang auch sein mag, er erschwert mit seinen langen Schatten das richtige Einschätzen der Neigung des Sprungziels.


Wenn noch alle Fahrer beisammen sind, macht das Freestyle-Fahren besonders viel Spaß. Gleichzeitig leidet allerdings die Performance der Grafikausgabe.

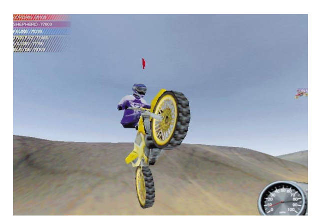
Die Rainbow Studios haben eine durchaus sehenswerte Lösung gefunden, die aber zugleich den schwächsten Punkt des gesamten Spiels ausmacht: Die Rennstrecken sind teilweise extrem hügelig, die Sichtweite ist nahezu unbegrenzt und die Darstellungsgeschwindigkeit läßt kaum Wünsche offen.

Nach dem Waldsterben

Der Preis, der für dieses technische Meisterwerk gezahlt werden muß, ist die unrealistische Kargheit. Kein Strauch wächst auf dem Wüstenboden, kein Felsbrocken steht im Weg und menschliche Siedlungen sind ebenfalls nicht zu entdecken. Zwar sorgen Nebel- und Staubeffekte dafür, daß die Landschaften nicht allzu steril wirken, dennoch kann die Grafik keine Begeisterungsstürme auslösen. Dafür ist sie dank des vermittelten Geschwindigkeitsgefühls und des korrekt berechneten Schattenwurfs sehr zweckmäßig. Stets weiß man, wie hoch man sich über dem Boden befindet und welchen Vorwärts- und Seitenwinkel man gerade einnimmt. Alleine mit diesen Eigenschaften verdient sich *Motocross Madness* eine Sonderstellung unter den Simulationen.

Entdeckung der Schwerkraft

Für die andere Hälfte des Fahrvergnügens sind die im Hintergrund arbeitenden Algorithmen verantwortlich, die das Fahrmodell berechnen. Die Rainbow Studios haben nämlich erstmals in der Geschichte der Motorradrennspiele die originelle Idee des Gleichgewichts integriert. In allen bislang erhältlichen Motorradsimulationen wird ein Fahrmodell verwendet, das dem eines Autos gleicht. Für Kurvenschräglagen wird lediglich die Grafik verändert, ohne daß das komplizierte Zusammenspiel von Schwerpunkt, Reifenhaftung und Balance beachtet wird. Ganz anders *Motocross Madness*: Die Kombination von Fahrer und Motorrad wird innerhalb von Sekundenbruchteilen komplett durchgerechnet, alle Trägheits- und Drehmomente werden dabei beachtet. Die Detailverliebtheit ging sogar soweit, daß der Gyroskop-Effekt berechnet wird: Im Flug sorgt das plötzliche Abbremsen des schweren Hinterrads dafür, daß sich die Nase der Maschine senkt. Auch die Eigenschaften des Fahrgestells werden stets aufs neue berechnet, zusammengestauchte Federn verhalten sich schließlich völlig anders als entspannte Federn und auch die Stoßdämpfer beeinflussen die Fahreigenschaften. Die penible Berechnung verursacht ein gänzlich anderes Verhalten, als man es bislang von derartigen Spielen gewöhnt ist. Fährt man etwa an einer Schräge entlang, zieht das Vorderrad unweigerlich nach oben, unbeherrschte Korrekturversuche enden dann meist in einem Sturz. Um als Spieler die Maschine in den Griff zu bekommen, muß man sich all diese Eigenschaften verinnerlichen. Dazu müssen aber keine Datenblätter und Zustandsdiagramme auswendig gelernt werden: Nachdem man erst einmal einige Minuten im Sattel gesessen ist, kann man gefahrlos über eine Bodenwelle fahren und ohne langes Überlegen richtig darauf reagieren. Die Steuerung von *Motocross Madness* ist auf den ersten Blick etwas kompliziert: Neben Bremse, Gas und Lenkung wird eine Joystickachse zur Längsbewegung des Fahrers gebraucht, mit der man den Fahrer nach vorne oder hinten beugen kann. Damit läßt sich die Maschine bei Sprüngen horizontal ausrichten oder eines der beiden


Während langer Sprünge kann man die Kamera ungefährdet rotieren lassen.


Durch verschobene Blickwinkel täuscht das Spiel Ungleichgewichte vor.


An harte Stürze sollte man sich besser schon zu Beginn gewöhnen.


Springende Gegner fahren den Spieler recht oft von seinem Motorrad.


Bei den Wüstenrennen, die an Rallyes wie Paris-Dakar erinnern, werden Geschwindigkeiten von bis zu 100 km/h erreicht. Hindernisse sollte man da besser umfahren...



DIE SPECIAL MOVES

Die folgenden sechzehn Stunts können jederzeit in einen Sprung integriert werden. Einen echt Sinn macht dies nur im Freestyle-Modus, bei dem man abhängig von Schwierigkeit und Gesamtdauer des Stunts Punkte sammelt. Ein Stunt wird durch die Kombination einer Feuertaste und einer Richtungseingabe des Joysticks ausgelöst und muß rechtzeitig vor der Landung beendet werden.

TASTE A

Name	Schwierigkeit	Mindestdauer
Cuffed	niedrig	1 Sekunde
Heel Cicker	niedrig	1,5 Sekunden
Barney	niedrig	1,5 Sekunden
Split „X"	mittel	1,5 Sekunden
Nac-Nac	mittel	2 Sekunden
Sta ish Saran Wrap	hoch	2 Sekunden
Superman	einfach	3 Sekunden
Fender Bender	niedrig	1 Sekunde

TASTE B

Name	Schwierigkeit	Mindestdauer
Cliff Hanger	hoch	2 Sekunden
Bar Hop	niedrig	1,5 Sekunden
Saran Wrap	mittel	2 Sekunden
Double Can-Can	mittel	2 Sekunden
Twist	hoch	2,5 Sekunden
Tail Stand	niedrig	1 Sekunde
Skurfer	hoch	2,5 Sekunden
Splits	einfach	1 Sekunde

Räder unempfindlicher gegen Bodenunebenheiten machen. Ein handelsüblicher Joystick reicht bereits vollkommen aus, um dem Motorrad beziehungsweise dessen Fahrer alle gewünschten Kommandos mitzuteilen. Faszinierend daran ist die Schnelligkeit, mit der man die Eigenarten der Maschine kennenlernt. Während man bei Autorennspielen keine Ahnung von den wirkenden Fliehkräften hat, merkt man bei *Motocross Madness* anhand der Schräglage sofort, wenn ein Sturz droht. Das Feedback, das man außerhalb realer Straßen nur in den Simulatorgehäusen der besseren Spielhallen erhält, funktioniert erstaunlich gut – wenn auch nur auf dem optischen Weg. Ganz automatisch wählt man die richtige Kombination aus den diversen Eingabemöglichkeiten und schafft es meistens, das Bike abzufangen. Vermutlich sogar schneller als im richtigen Leben (immerhin drohen keine Knochenbrüche) lernt man die Grenzen des Motorrads kennen.

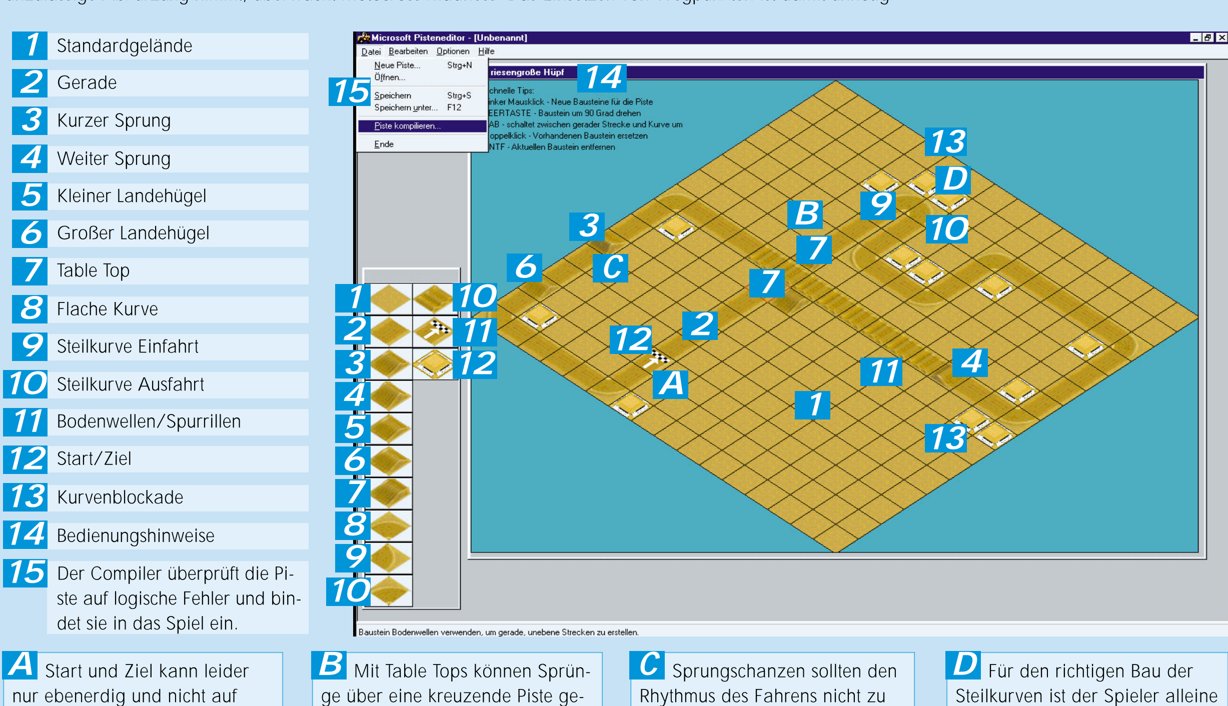
Springinsfeld

Damit sich der Aufwand für Grafikengine und Fahrmodell auch auszahlt, besteht *Motocross Madness* aus mehreren Spielen. Als erstes wäre der Freestyle-Modus zu nennen, in dem man zusammen mit bis zu zehn computergesteuerten Fahrern den schlechten Ruf der Motorradfahrer bestätigt. Abseits von Rennstrecke und Publikum heizt man mit seiner Enduro durch karge Landschaften, nur um den einen oder anderen sehenswerten Sprung auszuführen. Die Hügel und Schluchten der sieben zur Verfügung stehenden „Strecken" dienen als natürliche Sprungschanzen – oder als Hindernis, denn oft genug steht eine Klippe genau in der Flugbahn. Mit einfachen Sprüngen muß man sich nicht zufriedengeben, exklusiv für den Freestyle-Modus gibt es nämlich sechzehn verschiedene Stunts. Techniken wie Heel Cicker, Saran Wrap und Barney sind auf einfache Weise mit diversen Joystick-Befehlen zu erzeugen. Das Beginnen der Stunts ist sehr einfach, das rechtzeitige Beenden allerdings etwas weniger. Um den Spieler zu ermuntern, möglichst viele Stunts in kürzester Zeit auszuführen, haben sich die Spieldesigner eine Punktwertung



DER EDITOR

Freud und Leid liegen beim Streckeneditor nahe beieinander: Zwar kann man auf sehr einfache Weise komplizierteste Strecken zusammenstellen, deren Konsistenz automatisch geprüft wird, allerdings lassen sich damit nur Hallenstrecken der SX-Serie bauen. Als Landschaftsdesigner für Freestyle, Baja oder MX-Serie darf man sich nicht betätigen. Um eine gültige Piste zu kreieren, benötigt man lediglich den Start-/Zielpunkt sowie einige Kurven. Kreuzungen sind erlaubt und meist ist nicht einmal eine komplett durchgezogene Strecke notwendig. Daß der Spieler auch wirklich die ganze Piste abfährt und keine unzulässige Abkürzung nimmt, überwacht *Motocross Madness*. Das Einsetzen von Wegpunkten ist damit unnötig.



1 Standardgelände
2 Gerade
3 Kurzer Sprung
4 Weiter Sprung
5 Kleiner Landehügel
6 Großer Landehügel
7 Table Top
8 Flache Kurve
9 Steilkurve Einfahrt
10 Steilkurve Ausfahrt
11 Bodenwellen/Spurrillen
12 Start/Ziel
13 Kurvenblockade
14 Bedienungshinweise
15 Der Compiler überprüft die Piste auf logische Fehler und bindet sie in das Spiel ein.

A Start und Ziel kann leider nur ebenerdig und nicht auf dem Starthügel liegen.

B Mit Table Tops können Sprünge über eine kreuzende Piste gebaut werden.

C Sprungschanzen sollten den Rhythmus des Fahrens nicht zu stark stören.

D Für den richtigen Bau der Steilkurven ist der Spieler alleine verantwortlich.

ausgedacht. Je schwieriger ein Stunt ist und je länger er ausgeführt wird, desto mehr Punkte werden auf dem Konto des Spielers gutgeschrieben. Gibt man dem Fahrer aber nicht genug Zeit, sich auf den Sattel zu setzen und die Maschine wieder exakt auszurichten, ist ein (physikalisch korrekt dargestellter) Sturz unvermeidlich.
Der zweite Spielmodus ist ebenfalls dem Training für das, was später noch droht, zuzurechnen. Die sogenannten Baja-Rennen erinnern an die Sonderprüfungen einer Wüstenrallye, bei der in möglichst kurzer Zeit mehrere Kontrollpunkte abzufahren sind. Lediglich ein kleiner Pfeil am Bildschirmrand zeigt den Weg zum nächsten Wegpunkt. Straßen oder wenigstens erkennbare Pisten sucht man vergebens. Die Schwierigkeit dieser Rennen besteht daher darin, einen möglichst ebenen und damit schnellen Weg durch die Wüste zu finden. Der direkte Weg ist dabei nicht immer empfehlenswert, da plötzliche Bodenwellen und Abgründe die Fahrt schnell einmal unterbrechen können.

PC im Geschwindigkeitsrausch

Erfreulicherweise kennen auch die vom Computer gesteuerten Fahrer die Wüste nicht auswendig. Manchmal haben sie einen genialen Einfall und finden einen überaus günstigen Umweg, oft genug werden aber auch sie von einem Sandhügel überrascht und fliegen ab. Diese Fairneß ist im gesamten Spiel anzutreffen: weder die Fahreigenschaften der Maschinen noch die Künste der Fahrer überschreiten die Grenze der Glaubwürdigkeit. Dies bedeutet aber



Mit viel Gefühl sind auch solche heiklen Situationen noch zu meistern: Einfach die Maschine auf dem Vorderrad herumschwenken und vorsichtig bremsen.

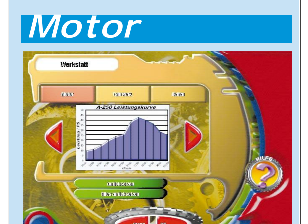


In den Baja-Rennen dienen nur die Gegner und der kleine grüne Pfeil der Orientierung. Die bis zu zwanzig Wegpunkte liegen oft gut versteckt in kleinen Tälern.



FEINTUNING

Motor



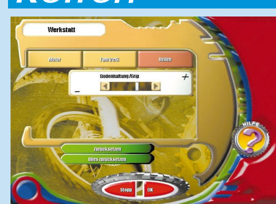
Es stehen drei Motoren mit unterschiedlichen Leistungskurven zur Wahl. Der A250 kommt erst spät auf Touren und ist für Verfolgungsrennen und Freestyle geeignet. Der B250 bietet sich mit hoher Leistung im mittleren Drehzahlbereich für Supercross- und Baja-Rennen an. Der erst ab den mittleren Drehzahlen sehr elastische C250 ist ebenfalls in Verfolgungsrennen und Freestyle einsetzbar.

Fahrwerk

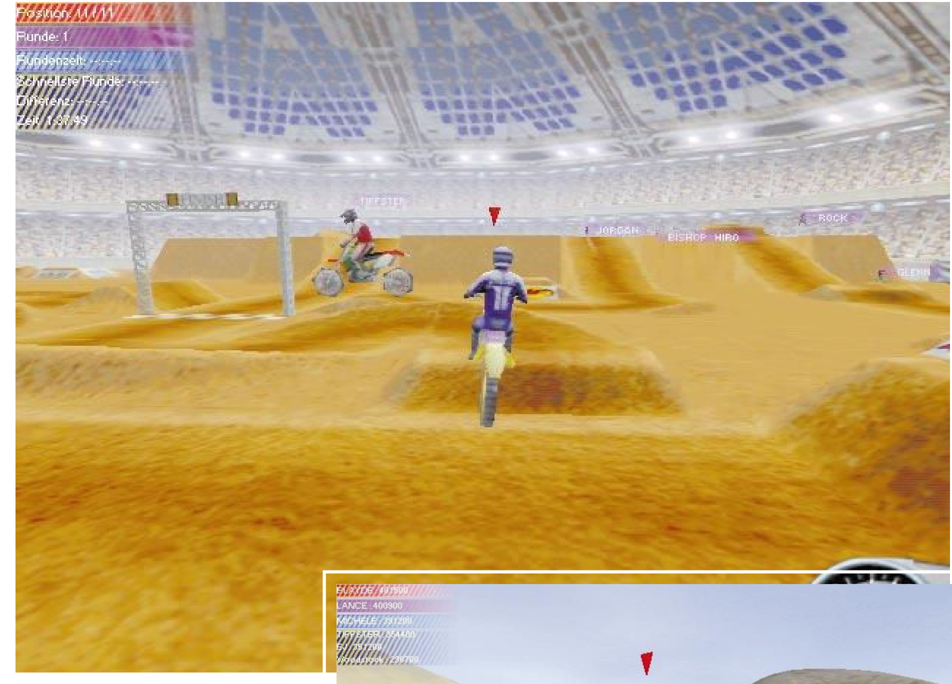


Eine geringe Federhärte hält das Motorrad auch auf einer Strecke mit vielen Bodenwellen und Spurrinnen auf dem Boden, macht es allerdings sehr schwer zu steuern. Die Stoßdämpfung sollte meist auf die Federung abgestimmt sein, damit die Maschine nicht nach jeder Unebenheit ins Schwingen oder ins Hüpfen gerät. Im Freestyle-Modus läßt sich dieses Phänomen allerdings nutzen.

Reifen



Die Stollenhöhe und der Stollenabstand werden gemeinsam geregelt. Während glatte Reifen hohe Geschwindigkeiten ermöglichen, verhindern grobe Stollen das übermäßige Driften in Kurven. Auch die Beschleunigung und die Spurstabilität profitiert von der langsameren Einstellung. Nur auf den harten Pisten der Baja-Rennen sollte man eine extrem glatte und schnelle Einstellung riskieren.



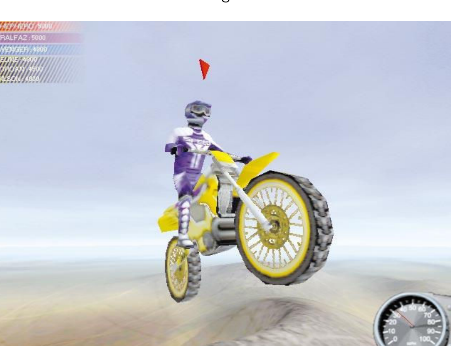
Bei den SX- und Canyonrennen verliert man die Piste oft aus den Augen. Moderate Geschwindigkeiten und langes Kennenlernen der Strecke sind unumgängliche Voraussetzungen zum Sieg.

Die Schatten werden abhängig von Sonnenstand und Bodenwölbung korrekt berechnet. Dieses Feature kostet Rechenzeit, ist aber zum Abschätzen der Flugbahn wichtig.

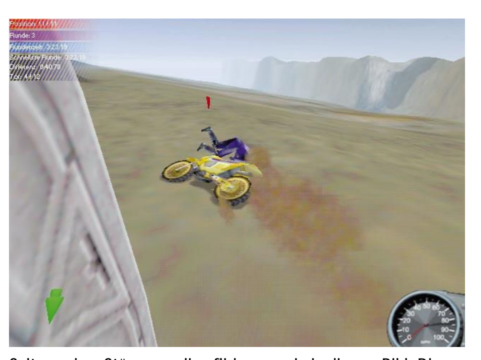
auch, daß der Computer seine Fahrer nicht auf den Spieler warten läßt, wenn dieser sich einmal hoffnungslos verfahren hat. Die Herausforderung, stets sein Bestes zu geben, ist damit enorm hoch.

Fernsehtauglich

Erst mit der MX-Serie beginnt *Motocross Madness*, richtig anspruchsvoll zu werden. In teilweise sehr engen, jedenfalls aber mit hohen Sprüngen ausgestatteten Strecken fährt man ein anspruchsvolles Rennen gegen den Computer. Hier ist es erstmals unumgänglich, Freundschaft mit der Bremse zu schließen, um nicht über den Rand der Piste hinauszuschießen. Mit den hohen Geschwindigkeiten und den weiten Sprüngen bieten die MX-Rennen mehr für das Auge als die beiden bereits beschriebenen Rennmodi, aber auch der Schwierigkeitsgrad und damit die Frustrationsrate liegen deutlich höher. Erst wenn man die Maschine auch in diesen anspruchsvollen Kursen als erster über die Ziellinie bringt, sollte man sich der ultimativen Herausforderung stellen: der Supercross-Serie. Dieser Rennmodus ist aus zahlreichen TV-Übertragungen bekannt und dürfte vor allem die Fans von spektakulären Karambolagen und ungeplanten Abflügen ansprechen. Eine Horde von Motorradfahrern teilt sich hier viel zu enge Kurse, die in Sportstadien aufgebaut wurden. Spitze Kurven, in die man mit hoher Geschwindigkeit einfährt, wechseln



Grafikdetails: selbst einzelne Finger und die Speichen der drehenden und schwingenden Räder sind erkennbar.

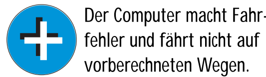


Selten gehen Stürze so glimpflich aus, wie in diesem Bild. Die Flugbahnen der Fahrer können durchaus fünfzig Meter betragen.

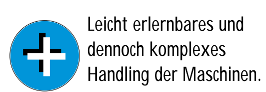
TESTCENTER — Motocross Madness

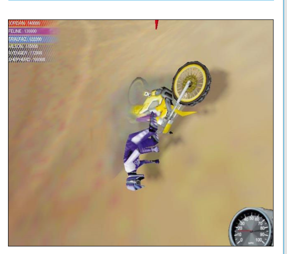
PRO & CONTRA




Der Computer macht Fahrfehler und fährt nicht auf vorberechneten Wegen.

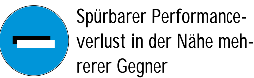

Gute Darstellung der Geschwindigkeit und der Fahreigenschaften.

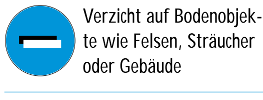

Leicht erlernbares und dennoch komplexes Handling der Maschinen.



Motocross Madness ist ausschließlich mit 3D-Beschleunigerkarte spielbar




Spürbarer Performanceverlust in der Nähe mehrerer Gegner


Verzicht auf Bodenobjekte wie Felsen, Sträucher oder Gebäude



Helmkamera nicht spielbar, da die Neigung des Ziels nicht erkennbar ist.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Voodoo 2	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Rendition	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Power VR 1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar (rot) · Spielbar (gelb) · Ruckelfrei (grün) · Geht nicht (grau)

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 200			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo 2	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Riva 128	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Rendition	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Ruckelfrei
Power VR 1	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Unspielbar	Spielbar	Ruckelfrei
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

Unspielbar (rot) · Spielbar (gelb) · Ruckelfrei (grün) · Geht nicht (grau)

AUSSTATTUNG

Anzahl Strecken:
7 Freestyle
12 Baja
14 MX-Rennen
15 SX-Supercross
5 Canyons-Supercross

Anzahl Computergegner:
0-10

Singleplayer-Spielmodi:
4

Multiplayer-Spielmodi:
5

Schwierigkeitsstufen:
Nicht einstellbar

Editor:
Nur für SX-Rennen

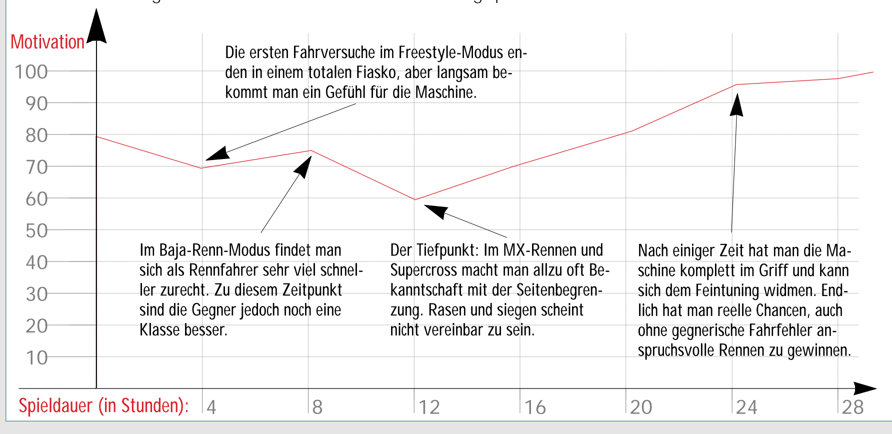
Realismusoptionen:
Lenkhilfe, Geschwindigkeitshilfe, Balancehilfe, Sprunghilfe, Stunthilfe

INSTALLATION

Gemessen auf einem 12x-Laufwerk
Ladezeiten der 26 MB-Installation: ungenügend
Ladezeiten der 149 MB-Installation: mangelhaft
Ladezeiten der 402 MB-Installation: mangelhaft

DIE MOTIVATIONSKURVE

Die Maschine bekommt man sehr schnell ausreichend in den Griff, um im Freestyle-Modus oder in den Baja-Rennen erste Erfolge zu verzeichnen. Um gute Ergebnisse in dem MX- oder SX-Rennen zu verzeichnen, muß man sich allerdings etliche Stunden durch ein hartes Trining quälen.





STATEMENT

Bei kritischer Betrachtung zeigt sich, daß *Motocross Madness* nur zwei Eigenschaften den althergebrachten Rennspielen voraus hat. Zum einen sind dies die nicht fehlerfreien Gegner, die auch ohne Zutun des Spielers einmal stürzen können. Zum anderen ist es das physikalische Modell, das für realistische Fahreigenschaften sorgt. Vor allem der letzte Punkt sorgt für den einzigartigen Spiel- und Fahrspaß, den *Motocross Madness* auch über längere Zeit zu bieten hat. Die Einbeziehung von Balance und Schwerkraft sollte für eine Motorradsimulation eigentlich selbstverständlich sein, doch erst jetzt hat diese Erkenntnis in ein Spiel gefunden.


Das Angenehme an den MX-Rennen ist die Freiheit, mit der man sich den Weg suchen kann. So lassen sich viele Hindernisse umgehen.


Die hohe Geschwindigkeit der MX-Rennen führt zu atemberaubend hohen Sprüngen. Eine schräge Anfahrt läßt den Sprung weitab von der Piste enden.

sich mit Bodenwellen und hohen Sprungschanzen ab. Wer hier gewinnen will, muß ein genaues Gefühl für Gashebel und Bremse mitbringen. Der Supercross unterteilt sich in die Canyon- und in die SX-Serie, wobei sich letztere durch kurvenreichere Strecken, flachere Kurse und einen deutlich höheren Schwierigkeitsgrad auszeichnet.

Unterlassungssünden

Alle vier Renntypen bieten neben einem Trainingsmodus auch das Einzelrennen sowie eine Rennsaison, in der mehrere Strecken nacheinander befahren werden. Trotz aller Schwierigkeiten, ein einzelnes Rennen zu gewinnen, ist ein guter Platz in der Gesamtwertung ohne weiteres möglich. Der Grund dafür liegt in den vergleichsweise menschlichen Fahrfehlern des Computers. Dessen Motorräder fahren erfreulicherweise nicht auf vorberechneten Bahnen über die Pisten und werden durch überhöhte Geschwindigkeit und Lenkfehler ebenso von der Fahrbahn getragen, wie das Bike des Spielers. Für einen ersten Platz in der Gesamtwertung bedarf es trotzdem mehr, als nur eines ausgezeichneten Fahrvermögens. Trotz einer fehlerfreien Fahrt kann es vorkommen, daß die Gegner mit etlichen Sekunden Vorsprung ins Ziel kommen. Das Geheimnis liegt in der Feinabstimmung des Fahrzeugs, die man sich für jedes Rennen einzeln überlegen sollte. *Motocross Madness* stellt lediglich die vier Einstellungsmöglichkeiten Motor, Stoßdämpfer, Federung und Stollenhöhe zur Disposition, aber bereits hiermit sind starke Einflüsse auf das Fahrverhalten der Rennmaschine möglich. Technisch gesehen präsentiert sich *Motocross Madness* als typisches Microsoft-Produkt. Die 3D-Beschleunigung arbeitet ausschließlich via Direct3D, dank DirectSound werden auch alle Soundkarten 3D-fähig und Features wie ForceFeedback, Netzwerkspiel etc. werden ebenfalls unterstützt. Die Hardwareanforderungen sind einigermaßen moderat, allerdings werden auch modernste Rechner zeitweise überfordert. Sobald mehrere Konkurrenten in unmittelbarer Nähe des Spielers auftauchen, beginnt der Grafikaufbau unabhängig von Speicherausbau und Prozessorleistung zu stocken. In diesen Sekundenbruchteilen ist *Motocross Madness* unspielbar und Stürze sind meist unabwendbar. Den Gesamteindruck stört dieser Umstand jedoch nur minimal. Dem Spiel fehlt ohnehin nicht viel zur ultimativen Motorrad-Simulation. Die Beschränkung auf den Motocross verbietet Straßenrennen mit vollverkleideten PS-Monstern, immerhin bieten die Baja-Rennen einen brauchbaren Ersatz. Schwerer wiegt der Verzicht auf Motocross-Klassen, die mit diesem Sport untrennbar verbunden sind: Trial, Speedway, Uphill oder Sidecar.

Harald Wagner ■


Einen oder zwei solcher Ausritte kann man in einem SX-Rennen durchaus verkraften. Die computergesteuerten Fahrer machen ähnliche Fehler.

IM VERGLEICH

Motocross Madness	87%
Moto Racer [*1]	81%
Redline Racer	79%
Castrol Superbike World Championship	74%
International Moto-X	8%

Lediglich die Lachnummer *Moto-X* ist ein reinrassiges Motocross-Spiel und ließe sich fair mit *Motocross Madness* vergleichen. Von technisch ähnlicherer Qualität sind die drei anderen Rennspiele, die in puncto Fahrgefühl längst nicht an *Motocross Madness* heranreichen. Wer zusätzlich zum Motocross auch Rennen auf Asphalt sucht, sollte sich dennoch das zum Budgetpreis erhältliche *Moto Racer* ansehen.

[*1] Abgewertet


Stunts, in denen sich der Fahrer weit von der üblichen Fahrposition entfernt, müssen rechtzeitig beendet werden, damit er die Maschine in eine stabile Lage bringen kann.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 26 MB

RECOMMENDED
Pentium 300, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 402 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Rennspiel

Grafik	79%
Sound	60%
Handling	93%
Multiplayer	92%
Spielspaß	87%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 100,-

Mayday – Tag der Entscheidung

Tag der deutsc

Für die einen ist es das Techno-Ereignis des Jahres, für die anderen das bislang ehrgeizigste Echtzeitstrategiespiel aus deutscher Produktion: Mayday. Der Glaubenskrieg entbrennt nicht nur auf den 3D-Territorien, sondern auch um die Frage: Was taugt ein Spiel der Command & Conquer-Generation ohne Aufbau-Phasen, ohne Technologie-Baum und ohne Resourcen-Management?

An einem Tag im Mai passiert's: Die Nachrichtenagenturen melden einen Terroranschlag auf eine amerikanische Botschaft, der mutmaßlich von islamischen Fundamentalisten des Südlichen Blocks verübt wurde. Prima Aufhänger für einen dritten Weltkrieg, befindet man in den Hauptquartieren der beiden Machtblöcke des Jahres 2051 und holt die Panzer aus der Garage. Beteiligt an diesem „Heiligen Krieg" sind die UCA (Vereinigter Kontinent von Amerika), die ASF (Asiatische Föderation) und eben jener Südliche Block. Sobald Sie sich für eine der drei Parteien entschieden haben, sitzen Sie vor einem Computerterminal und bekommen Informationen über die Primär- und Sekundärziele des ersten von jeweils 13 Aufträgen übermittelt; diese Briefing-Anweisungen sollten Sie sich gut merken, denn während des Einsatzes haben Sie darauf keinen Zugriff. Was Ihnen nun bevorsteht, sind insgesamt 40 Missionen, die vom Eskortieren von Einheiten über das Verteidigen von Anlagen bis hin zu klassischen Vernichte-alle-Gegner-Aufträgen reichen. In manchen Szenarien müssen Sie mit dem vorhandenen Einheitenkontingent auskommen, in anderen dürfen Sie hingegen Nachschub in eroberten Fabriken produzieren, und bei einigen Aufgaben sitzt Ihnen obendrein ein knackiges Zeitlimit im Nacken. Im Verlauf der Kampagnen kann es durchaus vorkommen, daß Ihnen die Befehlshaber der Gegenseite ein unmoralisches Angebot unterbreiten und Sie zum Desertieren überreden wollen. Die Entscheidung für eine bestimmte Gruppierung wirkt sich natürlich auf den weiteren Fortgang der Story aus.

Members of Mayday

Wenn Sie von *Command & Conquer* das stundenlange Gebäude-Aufstellen abziehen und sich das Abernten von Tiberium-Feldern wegdenken, dann bleibt ungefähr die spielerische Essenz von *Mayday* übrig. Aufbau-Phasen sind eben langweilig und deshalb überflüssig – behaupten die Programmierer. Das mag für turbulente Actionstrategiespiele im *Z*-Stil sicher zutreffen, bei herkömmlichen Echtzeitstrategie-Titeln bringen die Bautätigkeiten etwas Ruhe ins Spiel und bieten dem Spieler die Möglichkeit zur Orientierung und zur Vorbereitung der finalen Schlacht. Zeit, die in *Mayday* fehlt, weil eine Kampfhandlung die nächste jagt und sie wirklich auf jeden einzelnen Panzer aufpassen müssen. Sollten Sie bestimmte Einheiten verlieren (zum Beispiel Droiden zum Einnehmen von Bauwerken), können Sie sofort wieder einen Spielstand einladen. Zur Produktion zusätzlicher Truppen dienen in erster Linie Kampfroboter- und Fahrzeug-Fabriken sowie Werften und Helikopter-Plattformen, die – einmal in Besitz gebracht – vor der Rückeroberung durch die Rivalen geschützt werden müssen. Außerdem wichtig: Radar-Stationen, die einen Teil des Geländes aufklären, das zu Beginn einer Mission größtenteils vom Nebel des Krieges eingehüllt wird. Dieser Schleier „wächst nach", wenn Ihre Einheiten einen Abschnitt längere Zeit nicht mehr betreten haben.

Zeit als Währung

Anstatt Ressourcen einzusammeln, bekommen Sie pro Sekunde automatisch zwei Credits gutgeschrieben – da können Sie sich vorstellen, wie lange es dauert, bis Sie die 900 Credits für einen schlichten Buffalo-Panzer beisammen haben. Um den Spieler aus der Reserve zu locken und zu offensiver Spielweise zu verleiten, ködert man Sie mit dicken Prämien, die beim Übernehmen gegnerischer Gebäude winken. Weitere Geldbeschaffungs-Möglichkeiten ergeben sich durch ein Recycling-Fahrzeug, das Wracks gewinnbringend aus-



Der „Südliche Block" ist auf einen zwielichtigen Spion angewiesen, der Baupläne für Einheiten verkauft.



Ausnahmsweise nicht die Siedler-Holzfäller, sondern Ihr Panzer hat sich diese Schneise durch den Wald gerodet.



Durch Anklicken eines Produktionsgebäudes öffnet sich umfangreich Einheiten-Auswahlmenü (links oben).

hen Einheiten



Ihre erste Mission auf Seiten der UCA: Die Basis auf dem Berg muß gegen die feindlichen Panzer verteidigt werden, die über zwei Auffahrten anrollen.



In dieser Mission fällt die Entscheidung über Ihre weitere Karriere: Schaffen Sie es, den asiatischen Flugzeugträger (links oben) zu versenken?

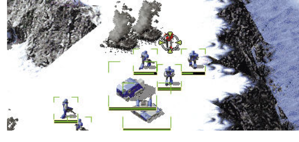
schlachtet. Einheiten können Sie in einstellbarer Menge produzieren lassen – allerdings immer nur einen bestimmten Typ pro Fabrik. Und was läßt sich so alles herstellen? In erster Linie klassisches Echtzeitstrategie-Zubehör wie Kampfdroiden und –Panzer in unterschiedlichen Ausführungen, Geländewagen, Reparatur- und Transport-Fahrzeuge, Helikopter, Kreuzer, Fähren und Minenboote. In den späteren Missionen zerlegt ein Laserwaffen-Satellit gegnerische Ziele in *Independence Day*-Manier. Minen, Panzersperren, Flak-<Geschütze und Haubitzen werden in Kisten geliefert, die von Transportern zum Ziel gebracht und dort aufgebaut werden. Zu den originelleren Einfällen muß man da schon Kampfroboter zählen, die für die Konkurrenz unsichtbar sind oder Gegner „umpolen". Charakteristische Eigenschaften wie in *StarCraft* weisen die Völker nicht auf. Auch von den Upgrade-Möglichkeiten (jede Fabrik verfügt über einen zweiten Tech-Level) sollten Sie sich nicht allzu viel versprechen: Man klickt ein Icon an, wartet ein paar Sekunden, und schon haben Sie eine größere Auswahl an Einheiten – das war's.

Entwicklungshilfe

Hm, wie bringt man als Entwickler eine dritte Partei ins Spiel, ohne sich noch mal 15 Einheiten auszudenken, zu rendern und auszutesten? Indem man eine Organisation erfindet, die nicht selbst neue Technologien entwickelt, sondern lieber die Konkurrenz tüfteln läßt und die Ergebnisse dann ausspioniert. Genau das praktiziert der Südliche Block, der dadurch ohne Forschung auskommt und stattdessen horrende Summen an einen durchtriebenen Agenten überweist. Auf diese Weise sammelt sich mit der Zeit eine bunte Mischung aus UCA- und ASF-Einheiten an. Geforscht wird normalerweise zwischen den Missionen, indem Sie Ihr erfolgsabhängiges Budget auf Entwicklungsprojekte verteilen; je höher der zugewiesene Betrag, desto schneller steht Ihnen die Einheit zur Verfügung. Stellt sich die Frage: Auf welche Technologie sollte man bevorzugt Wert legen? Auch das verrät Ihnen der angesprochene Spion – natürlich gegen Gebühr. Wer sich die Ausgaben für den zwielichtigen Zeitgenossen spart, muß seine Gelder mangels hellseherischer Fähigkeiten auf gut Glück investieren. Die Hinweise des Informanten bestehen genauso wie die Mission-Briefings aus kurzen Video-Einspielungen, in denen sich die Wissenschaftler, Vorgesetzten und Spitzel zu Wort melden. Gerendertes bekommen Sie lediglich im Intro zu sehen; für Ihre Mühen werden Sie nicht einmal mit einem standesgemäßen Abspann verabschiedet.

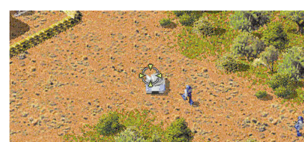
Aus Erfahrung gut

Wegen ihrer glänzenden Oberflächen wirken die gerenderten Einheiten zum Teil wie Plastik-Spielzeuge. Fast schon fotorealistisch hingegen die isometrische 3D-Landschaftsgrafik: Die sieht mit ihren Tälern, Küstenstreifen, Wäldern, Sümpfen, Dschungeln, Steppen, Gletschern und Gebirgen nicht nur hübsch aus, sondern beeinflußt auch maßgeblich das Tempo der Einheiten – bergauf dauert's eben länger als bergab. Anders als beispielsweise in *Dark Reign* werden die Höhenstufen eindeutig dargestellt; durch das Einblenden eines Gitters fällt die Einschätzung von Gefällen noch leichter. Auch die Auswirkungen auf die Geschwindigkeit erschließen sich auf den ersten Blick: Wenn ein Panzer von der Wiese auf die Straße wechselt, erkennen Sie, wie er augenblicklich beschleunigt. Außerdem von taktischer Bedeutung: Auf Anhöhen platzierte Artillerie hat eine höhere Reichweite, und Einheiten auf Bergen „sehen" grundsätzlich mehr von der Umgebung. Zu den interessantesten Neuerungen gehört das Erfahrungssystem: Für jeden zerstör-









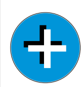
Treffen ist Glückssache: Der Cursor müßte sich eigentlich in ein rotes Fadenkreuz verwandeln.

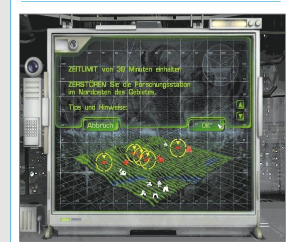


Jede Menge Credits, aber keine Fabrik: Wenn Sie einen Droiden in das blaue Gebäude schicken, können Sie die Fahrzeuge produzieren, um dem Gegner Paroli zu bieten.

TESTCENTER — Mayday

PRO & CONTRA

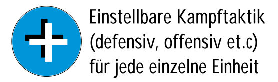

Abwechslungsreiche Missionen (Eskorten, Verteidigungsaufträge etc.)



\+ Ausführliche Briefings mit vielen Tips und Hinweisen

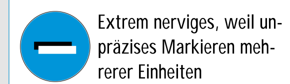


\+ 3D-Landschaft wirkt sich auf das Einheiten-Verhalten aus


Einstellbare Kampftaktik (defensiv, offensiv et.c) für jede einzelne Einheit



\+ Einheiten legen an Erfahrung zu (abhängig von den vernichteten Gegnern)


Extrem nerviges, weil unpräzises Markieren mehrerer Einheiten

– Einheiten nehmen nicht immer den direktesten Weg zum Ziel

– Ungewohnt hoher Schwierigkeitsgrad (bereits zu Beginn)

– Gegner nur mit viel Mühe anvisierbar (zu geringe „Angriffsfläche“)

IM VERGLEICH

GRAFIK	640x480	Ja	Ja	Ja
	800x600	Ja	Nein	Nein
	1.024x768	Ja	Nein	Nein
	Farbtiefe	256 Farben	256 Farben	256 Farben
ALLGEMEINES	Missionen	40	30	25
	Kampagnen	3	3	2
	Karten-Editor	Nein	Ja	Ja
	Mission-Editor	Nein	Ja	Ja
	Einheiten	Ca. 40	Ca. 35	Ca. 40
	Gebäude	Ca. 10 (nur eroberbar)	Ca. 45	Ca. 35
	Resourcen	Zeit	Mineralien, Vespin-Gas, Versorgungseinrichtungen	Wasser, Energie
	Erforderliche Original CD-ROMs pro Mehrspieler-Partie	1 pro vier Spieler	1 pro acht Spieler	1 pro vier Spieler
	Multiplayer-Karten	17	40	25
	Multiplayer-Karten alleine gegen Computergegner spielbar?	Ja	Ja	Ja
	Kostenloses Internet-Angebot	Nein	Battle.Net (www.battle.net)	Active.Net (www.activision.com)
FEATURES	Schwierigkeitsstufen	-	-	-
	Gebäude-Upgrades	Ja	Ja	Ja
	Gebäude reparieren	Ja	Ja	Ja
	Gebäude verkaufen	Nein	Nein	Ja
	Nebel des Krieges (Fog of War)	Ja	Ja	Ja
	Mehrere Einheiten gleichzeitig produzierbar?	Ja (nur ein Typ)	Ja (beliebige Typen)	Ja (beliebige Typen)
	Wegpunkte	Ja	Ja	Ja
	Patrouillen	Ja	Ja	Ja
	3D-Gelände	Ja	Ja (drei Höhenstufen)	Ja (neun Höhenstufen)
	Echte Sichtlinien	Ja	Nein	Ja
	Einstellbare Einheiten-KI	Ja	Nein	Ja
	Einstellbare Spielgeschwindigkeit	Ja	Ja	Ja

PERFORMANCE

AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 166			Pentium 200 MMX		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Geht nicht	Ruckelfrei	Ruckelfrei

AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 166			Pentium 200 MMX		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar	Geht nicht	Ruckelfrei	Ruckelfrei

AUFLÖSUNG: 1.024X768

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 166			Pentium 200 MMX		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software	Geht nicht	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Unspielbar	Spielbar	Geht nicht	Spielbar	Spielbar

Unspielbar · Spielbar · Ruckelfrei · Geht nicht

MULTIPLAYER

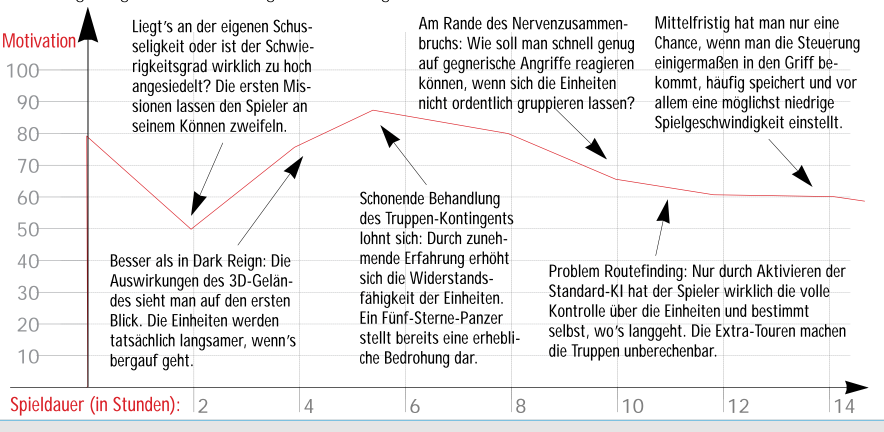
Der nicht gerade üppige Mehrspieler-Modus überläßt Ihnen gerade mal die Wahl der Spielpartei und der Karte. Weitergehende Optionen werden nicht angeboten.

INSTALLATION

Mayday kopiert Ihnen wahlweise 141 oder 625 MB auf die Festplatte. Die Vollinstallation hat den Vorteil, daß keine Videosequenzen mehr von CD-ROM gelesen werden. Aber auch bei der 141 MB-Variante sind die Ladezeiten der Missionen vergleichsweise kurz.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Selten war sie so wertvoll wie heute: Die Motivationskurve. Am Verlauf wird deutlich, daß das *Mayday*-Spieldesign eine Reihe von Schwachpunkten aufweist. Insbesondere das Handling, die KI und der unausgewogene Schwierigkeitsgrad lassen Einsteiger und Profis gleichermaßen verzweifeln.



STATEMENT

Sorge in den ersten Missionen für Erfolgserlebnisse! Mache den Spieler behutsam mit den Möglichkeiten Deines Spiels vertraut! Gestalte die Steuerung so, daß man beim Markieren von Einheiten versehentlich keine „falschen" erwischt! Daß ausgerechnet beim kleinen Einmaleins guten Spieldesigns dermaßen geschludert wurde, ist vor allem angesichts des getriebenen Aufwands (3D-Landschaft, Erfahrungssystem etc.) mehr als bedauerlich. „Spielen Sie einfach drauflos!", ermuntert die *Mayday*-Werbung. Würd' ich ja gern – wenn's nicht gar so frustrierend wäre, etliche Missionen nur wegen der unpräzisen Steuerung und einiger eigenmächtiger „Ausflüge" meiner Einheiten zu verlieren. Den Slogan „Sieht geil aus. Spielt sich auch so" kann ich also nicht unbedingt unterschreiben. Ja, es sieht geil aus. Nein, es spielt sich überhaupt nicht so. „*Mayday* macht wieder Spaß!" hat man den Echtzeitstrategen versprochen. Stimmt - aber erst, wenn man sich mit den Mißständen abgefunden hat.

ten Gegner kassieren die Einheiten Erfahrungspunkte, die ab einem bestimmten Wert eine Beförderung zur Folge haben: Mit jedem verliehenen Stern (maximal fünf) erhöhen sich die Angriffs- und Verteidigungswerte, was in einer höheren Durchschlagskraft und einer besseren Panzerung resultiert. Mit den Funktionstasten F1 bis F5 regulieren Sie zudem das Verhalten der angeklickten Einheiten: Normalerweise befinden sich alle Truppen im Standard-Modus (F5) – wer angegriffen wird, wehrt sich, ansonsten wird brav auf neue Instruktionen gewartet. Schaltet man hingegen in den „Attack"-Modus um, schwärmen Ihre Schützlinge aus und greifen eigenständig Anlagen und Einheiten des Widersachers an. Der „Defense"-Modus veranlaßt die Droiden zum Rückzug bei Feindkontakt, und der „Guard"-Modus verteidigt Positionen bis zum Umfallen. Die „Smart"-Einstellung verwandelt Ihren Panzer nicht etwa in einen Kleinwagen, sondern sorgt lediglich dafür, daß er abhängig von der Situation eigenständig Entscheidungen trifft. Ein farbiger Rahmen um die selektierte Einheit signalisiert dem Spieler den gewählten Modus. Die Notwendigkeit von Waypoints (maximal zehn dürfen gesetzt werden) ergibt sich allein schon dadurch, weil Sie die abenteuerlichen Umwege und Blockaden Ihrer Truppen mehr als einmal den Sieg (und natürlich viele Nerven) kosten werden. Reparatur-Fahrzeuge neigen beispielsweise dazu, Blockaden zu veranstalten oder mitten durch den Kugelhagel der Konkurrenz zu rattern, anstatt wie befohlen hinter der Panzer-Phalanx zu parken und dort automatische Reparaturen vorzunehmen.

Frust laß nach

Der erstaunlich hohe Schwierigkeitsgrad – tragischerweise bereits in den ersten Missionen – bereitet nicht nur weniger geübten Spielern Kopfzerbrechen, sondern auch erfahrenen Haudegen. An mangelnder Übersicht kann's nicht liegen: Abhängig von der Hardware wählt man aus drei Auflösungen bis 1.024x768 Bildpunkte (kleines Ärgernis am Rande: Das Programm „vergißt" die Einstellungen, so daß Sie die Auflösung bei jedem Spielstart von neuem justieren müssen). Eigentliches Problem: Die *C&C*-kompatible Steuerung, die den Spieler streckenweise zur Weißglut treibt. Bereits der an sich simple Vorgang des Einheiten-Markierens entwickelt sich zum Spießrutenlauf, weil der aufgezogene Rahmen fast immer auch benachbarte Objekte versehentlich mitselektiert – ein nervenaufreibendes Geduldsspiel, bis man endlich den gewünschten Pulk beisammen hat. Noch wesentlich tragischer: Gegnerische Einheiten weisen eine viel zu kleine Angriffsfläche auf - im wahrsten Sinne des Wortes. Wenn Sie beispielsweise einen Droiden unter Beschuß nehmen wollen, müssen Sie schon sehr präzise „zielen" (in Kopfnähe, um genau zu sein). Weil sich die Ansicht nicht drehen läßt, muß sich der Spieler außerdem damit abfinden, daß er a) Einheiten hinter Gebäuden und Bergen schlichtweg nicht wahrnimmt und b) dort postierte Feindobjekte nicht mit einem Fadenkreuz anvisieren kann.

Petra Maueröder ■



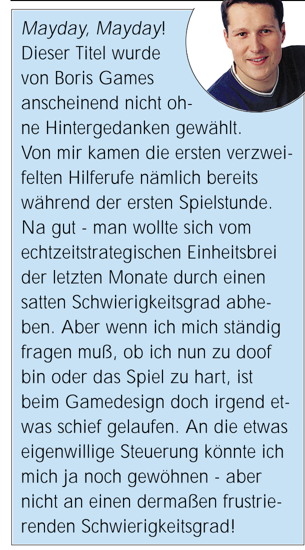
Mühsam kriecht der Panzer die Anhöhe hinauf, um das Geschütz zu zerstören.

IM VERGLEICH

C&C: Alarmstufe Rot	90%
Total Annihilation	84%
Dark Reign	84%
Akte Europe*	70%
Mayday	66%

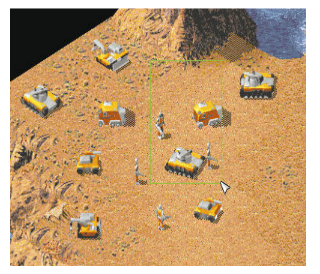
Missionen, Mehrspieler-Modus, Zwischensequenzen, Flair, Sound – auch wenn die *Alarmstufe Rot*-Grafik langsam Schimmel ansetzt, schwören nach wie vor Millionen von Echtzeitstrategie-Fans auf Westwoods Kultspiel. Technisch überragend, atmosphärisch eher dünn: Das dreidimensionale Terrain von *Total Annihilation* ist seit rund einem Jahr das Maß aller Dinge. Auch *Dark Reign* hat Gerüchten zufolge eine 3D-Landschaft, zeigt das dem Spieler aber nicht in der Deutlichkeit wie *Mayday*. Letzteres wurde genauso wie das sehr ähnliche *Akte Europa* (isometrisches Gelände, kein Stützpunkt) von einem deutschen Programmierteam entwickelt.

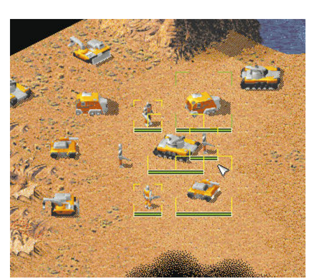
* abgewertet



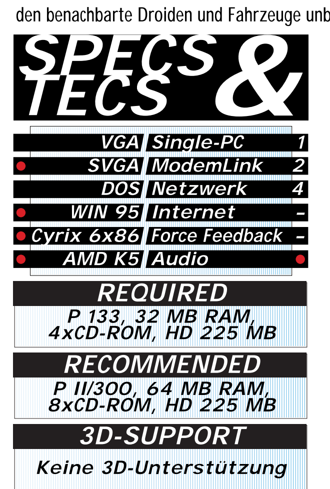
STATEMENT

Mayday, Mayday! Dieser Titel wurde von Boris Games anscheinend nicht ohne Hintergedanken gewählt. Von mir kamen die ersten verzweifelten Hilferufe nämlich bereits während der ersten Spielstunde. Na gut - man wollte sich vom echtzeitstrategischen Einheitsbrei der letzten Monate durch einen satten Schwierigkeitsgrad abheben. Aber wenn ich mich ständig fragen muß, ob ich nun zu doof bin oder das Spiel zu hart, ist beim Gamedesign doch irgend etwas schief gelaufen. An die etwas eigenwillige Steuerung könnte ich mich ja noch gewöhnen - aber nicht an einen dermaßen frustrierenden Schwierigkeitsgrad!





Wenn da mal keiner aus dem Rahmen fällt: Beim Auswählen mehrerer Einheiten werden benachbarte Droiden und Fahrzeuge unbeabsichtigt mitmarkiert.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	4
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
P 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 225 MB

RECOMMENDED
P II/300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 225 MB

3D-SUPPORT
Keine 3D-Unterstützung

RANKING

Echtzeitstrategie

Grafik	85%
Sound	70%
Handling	45%
Multiplayer	50%
Spielspaß	66%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Boris Games
Preis	ca. DM 80,-

Colin McRae Rally

Guter Rutsch







Die Anzahl der Rennspiele nimmt langsam, aber unaufhörlich zu. Aber nur wenige Titel versuchen, sich dem Thema Rallye-Sport ernsthaft zu nähern. Ausgerechnet von Codemasters, den Schöpfern von Micro Machines, stammt der jüngste Versuch, die fahrtechnischen Schwierigkeiten auf dem PC umzusetzen.

Gerade einmal acht Rallye-Simulationen verzeichnet die seit nunmehr sechs Jahren existierende Datenbank der PC Games. Damit dürfte dieser Aspekt des Motorrennsports zu den seltensten Spieletypen überhaupt gehören. Der Grund scheint auf der Hand zu liegen: Wenn erst einmal alle Strecken digitalisiert und die Eigenschaften aller gängigen Fahrzeuge einigermaßen zufriedenstellend umgesetzt wurden, gibt es eigentlich nichts mehr, was man noch unbedingt verbessern müßte. Allerdings hat ein solcher Umstand bislang noch keinen Softwarehersteller davon abgehalten, ein Remake, einen Klon oder wenigstens ein weitgehend ähnliches Spielprinzip zu programmieren. Die Flut von Echtzeit-Strategiespielen und Flugsimulationen beweist diesen beklagenswerten Umstand. Weshalb also entschloß sich Codemasters, mit *Colin McRae Rally* eine neunte Rallye-Simulation auf den Markt zu bringen? Ganz einfach: Für kurzweilige Spiele mit einem soliden technischen Unterbau gibt es immer dankbare Abnehmer. Dank der Erfahrungen mit dem Tourenwagen-Rennspiel *TOCA Touring Car Championship* und wohl auch den *Micro Machines* konnte Codemasters alles in *Colin McRae Rally* integrieren, was für ein Spiel des Genres notwendig ist. Zunächst führt eine interaktive Fahrschule in die Bedienung der zwei- oder vierradgetriebenen Fahrzeuge ein. Nachdem insgesamt zwölf Lektionen bestanden wurden, erhält man die Lizenz für die drei Fahrzeugklassen, die gleichzeitig den Schwierigkeitsgrad des Spiels darstellen. Geübt wird neben dem Beschleunigen und Bremsen vor allem das kontrollierte Driften, das sich bald als einzig gangbare Kurventechnik herausstellt. Prüfungen auf einer kurzen Piste beenden den Weg zur jeweiligen Fahrzeugklasse, womit man zwar fahren kann, vom Überleben im Rallye-Alltag aber noch keine Ahnung hat. Nur Übung macht den Meister, also sollte man gleich eine echte Etappe zum Training anwählen. Nachdem man sich für eines von insgesamt acht Fahrzeugen entschieden hat, beginnt ein knapp fünfminütiges Rennen gegen die Zeit. Der elektronische Beifahrer gibt über die Lautsprecher und mittels einfacher Piktogramme Informationen über die nächsten Kurven oder Engstellen. Obwohl der Copilot fast ununterbrochen redet, muß man als Fahrer selbst auf die Piste achten, denn nicht jede Gemeinheit der Streckendesigner wird angekündigt. In den ersten Etappen macht man sich natürlich keine Hoffnung auf weltmeisterliche Zeiten, dennoch dürfte



Weicher Kies senkt die Geschwindigkeit in dieser nachgebildeten Kiesgrube.



Die Wälder am Straßenrand bestehen nur aus sehr wenigen flachen Bäumen.





Romantische Dörfer und große Städte säumen einige Strecken, ohne dabei nennenswerte Geschwindigkeitsverluste der Grafikausgabe zu verursachen.



Die Cockpitcamera zeigt ohne einen Zusatznutzen zu bieten nicht viel von der Landschaft. Ein Autofahrer konzentriert sich ohnehin auf den Fensterbereich.

die eigene Performance viele Spieler ziemlich frustrieren. Auffallend häufig bricht das Fahrzeug in zu schnell angegangenen Kurven aus, kommt auch auf Geraden ins Schleudern oder verliert auf Schlamm den Grip. Die Ursache dafür dürfte das mathematische Modell sein, das die Fahreigenschaften der Wagen berechnet. Diese machen sich etwas stärker bemerkbar als in den meisten populären Rennspielen, was anfangs für Überreaktionen seitens des Fahrers sorgt. Auch die für Anfänger bestimmten Fahrzeuge sind daher nur mit viel Gefühl zu fahren, ein Umstand, der in den ersten Stunden für nichts als Frust sorgt. Erst mit etlichen Stunden Praxis weiß man, welche Geschwindigkeit bei welchem Kurvenradius auf welchem Untergrund zum Abflug führt. Optisch oder wenigstens akustisch macht sich ein drohender Kontrollverlust leider nicht bemerkbar. Das Manko aller Simulationen, das bislang nur *Motocross Madness* ansatzweise in den Griff bekommen hat, kommt also auch bei *Colin McRae Rally* zum tragen.

Einzelkämpferausbildung

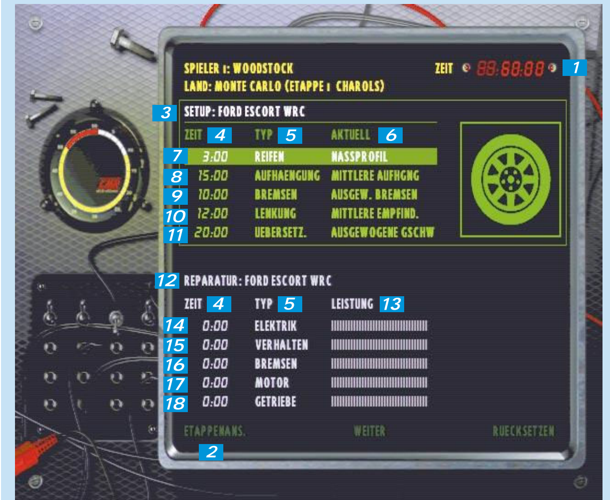
Um nicht ganz seine Motivation zu verlieren, sollte man sich einer Gesamtrallye oder einer Meisterschaft erst dann zuwenden, wenn man den Wagen völlig im Griff hat. Die leidvollen Stunden des Übens sind eine wertvolle Investition, denn die Gegner fahren nahezu fehlerfrei und lassen sich auch durch eine geniale Fahrweise kaum eine Sekunde abnehmen. Leider ist von den Konkurrenten nicht viel zu sehen. Egal wie schnell oder langsam man auch fährt, ein zweites Fahrzeug gelangt nie in den eigenen Sichtbereich. Die Gegner existieren lediglich in den Tabellen, in die Etappenzeiten eingetragen werden. Erstaunlicherweise haben die Spielentwickler freiwillig auf Konkurrenzfahrzeuge verzichtet, denn einige Multiplayer-Modi und Super Special-Prüfungen zeigen, daß die Grafikengine durchaus in der Lage wäre, zwei Fahrzeuge gleichzeitig darzustellen. Ohnehin braucht sich die Grafik nicht zu verstecken. Zwar wirken einige Landschaftsobjekte sehr künstlich und sind darüber hinaus völlig flach, dennoch erfüllt die Darstellung von *Colin McRae Rally* ihren



Dieser von hohen Wällen umgebene Feldweg ist selbst bei moderater Geschwindigkeit nur mit viel Übung ohne Wandkontakt zu befahren.

TUNING UND REPARATUR

Gerade einmal 60 Minuten Zeit hat der Spieler für Veränderungen am Fahrzeug. Dies reicht meist nicht aus, um zusätzlich alle Reparaturen durchzuführen, der Einsatz der Mechaniker muß daher genau überlegt werden. Die Schäden des Fahrzeugs und das Setup machen sich übrigens weitaus stärker bemerkbar als die theoretischen Eigenschaften des Fahrzeugtyps, vor allem die vierradgetriebenen Wägen fahren sich alle sehr ähnlich.



1 Restzeit
2 Profil der nächsten Strecke
3 Menü Fahrzeugeinstellungen
4 Dauer der Arbeit
5 Fahrzeugteil
6 Gewählte Option
7 Reifen (Slicks, Trocken, Nass)
8 Aufhängung (weich, mittel, hart)
9 Bremsen (vorne, ausgewogen, hinten)
10 Lenkung (gering, mittel, empfindlich)
11 Übersetzung (schnell, mittel, beschl.)
12 Menü Reparaturen
13 Aktueller Schaden
14 Licht
15 Symmetrie des Fahrwerks
16 Dosierbarkeit der Bremsen
17 Drehzahl des Motors
18 Schaltfähigkeit





Der matschige Weg durch das Holzlager ist schwer zu befahren. Die Bandabsperrungen verursachen die gleichen Schäden am KFZ wie Bäume und Häuser.



Der Splitscreen ermöglicht Multiplayer-Spiele mit nur einem PC. Der kleine Bildausschnitt wird erfreulich gut genutzt und ermöglicht spannende Duelle.

Zweck. Die Geschwindigkeit des Fahrzeugs und die Griffigkeit des Bodenbelages wird bestens vermittelt. Aufspritzende Schlammfontänen, Rückfahrleuchten oder Schmutzrückstände an der Karosserie sind nette, aber vergleichsweise nutzlose Zugaben.

Geräumiger Spielplatz

Vor den einzelnen Etappen bietet *Colin McRae Rally* die Möglichkeit, sein Auto auf die Piste abzustimmen. Innerhalb einer virtuellen Stunde kann man andere Reifen aufziehen, die Getriebeübersetzung verändern und etliches mehr. Über zweihundert Kombinationsmöglichkeiten kommen auf diese Weise zustande, von denen natürlich nur wenige sinnvoll sind. Ein Informationsbildschirm mit etwas zu knappen Beschreibungen des Wetters und des Straßenbelags soll als Orientierungshilfe dienen, oftmals liegt man mit seinem Fahrzeugsetup aber dennoch völlig falsch. Während man bei einem Etappenrennen einfach neu starten kann, ist das bei einer Einzelrallye nicht möglich. Da hier keine Speicher-/Ladefunktion vorhanden ist, muß man sich wie im richtigen Leben mit solchen Fehlentscheidungen abfinden. Mit 48 Strecken und vier Super Specials bietet *Colin McRae* eine Menge Raum für die Erprobung der eigenen Fahrkünste. Trotz aller optischen Unterschiede gibt es allerdings nur zwei grundlegende Streckentypen: extrem kurvenreiche sowie sehr gerade Strecken wechseln sich unregelmäßig ab. Dennoch bietet *Colin McRae Rally* alles, was das Herz eines Rallyefahrers begehrt: jede Menge Pistenbeläge, Regen, Schnee und Sonnenschein sowie Tag- und Nachtfahrten. Zusammen mit der unterschiedlichen Einsehbarkeit der Strecken ergeben sich sehr verschiedenartig zu fahrende Etappen, deren Schwierigkeitsgrad sich innerhalb einer Einzelrallye oder der Meisterschaft noch einmal erhöht. In diesen Modi gibt es nur noch vor wenigen Etappen die Möglichkeit, das Fahrzeugsetup der jeweiligen Strecke anzupassen oder Schäden zu beheben. Die Konkurrenten müssen offensichtlich nicht mit einem kaputten Getriebe durch mehrere Etappen schleichen, da deren Zeiten zu nahe beieinander liegen. Ein einmaliger Fahrfehler oder eine falsche Abstimmung kann sich so gleich mehrfach auf das Ergebnis auswirken. Daher ist die Möglichkeit sehr wert-

IM VERGLEICH

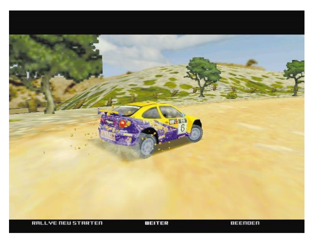
Colin McRae Rally	87%
Int Rally Champ.	85%
TOCA Touring Car	85%
Bleifuß Rally	81%
Sega Rally* 1	72%

Colin Mc Rae setzt sich nur sehr knapp an die Spitze der Rallye-Simulationen. Dies liegt vor allem daran, daß mit TOCA Touring Car bereits vor über einem Jahr das Fahrverhalten von getunten Personenwagen recht gut simuliert wurde. Spielerisch bietet International Rally Championship ein sehr ähnliches Niveau, lediglich die schnellere Grafik und auch eine sehenswerte Streckengestaltung hat Colin McRae Rally voraus.

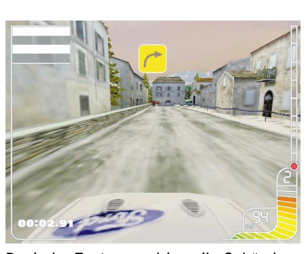
*1 Abgewertet, Test in Ausgabe 2/97



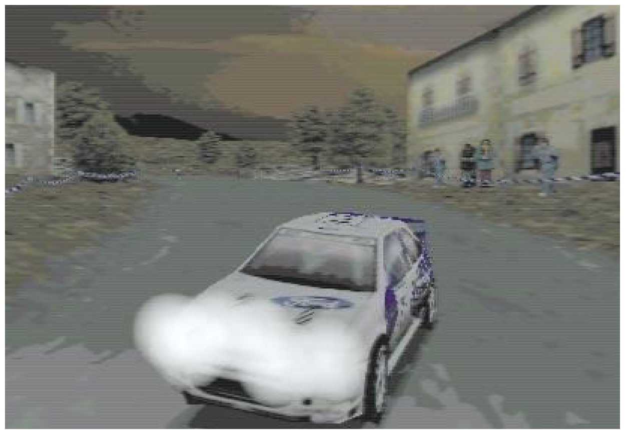
Bereits hier sollte man sich Gedanken über die Rechtskurve ganz hinten im Bild machen. Zu hohe Geschwindigkeiten fällen so manchen Baum.



Abhängig von der Fahrweise werden große Mengen Staub aufgewirbelt.



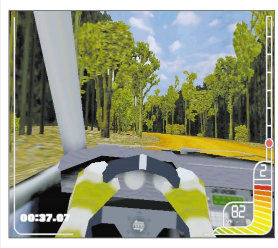
Dank der Texturen wirken die Gebäude nicht allzu künstlich und steril.

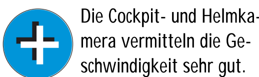


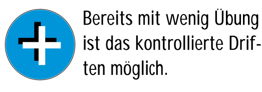
Die Dunkelheit der Nacht schränkt den Sichtbereich stark ein. Erstaunlicherweise leidet zusätzlich die Grafikgeschwindigkeit, die Performance geht in den Keller.

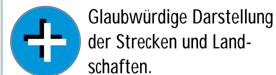
TESTCENTER Colin McRae Rally

PRO & CONTRA



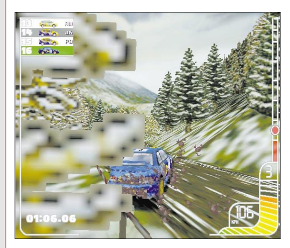

Die Cockpit- und Helmkamera vermitteln die Geschwindigkeit sehr gut.


Bereits mit wenig Übung ist das kontrollierte Driften möglich.

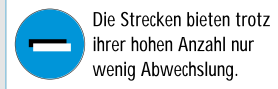

Glaubwürdige Darstellung der Strecken und Landschaften.



Gute Anpassung an das Fahrvermögen mit drei Fahrerklassen.



Die Qualität der Hintergrundgrafik ist nicht mehr zeitgemäß.


Die Strecken bieten trotz ihrer hohen Anzahl nur wenig Abwechslung.

Bei hohen Fahrgeschwindigkeiten stottert die Grafik.

Die auf das Fahrzeug wirkenden Kräfte werden ungenügend vermittelt.

Nur in den Super Specials ist ein Computergegner vorhanden.

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 320X240

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 233			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1[2]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo 2[2]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Riva 128	Unspielbar	Mittel	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Rendition	Mittel	Mittel	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar
Power VR [1]	Mittel	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

[1] Darstellungsfehler
[2] Nicht möglich mit Voodoo

Unspielbar (rot) · Ruckelfrei (grün) · Mittel (gelb) · Geht nicht (grau)

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640 X 480

CPU (MHz)	Pentium 166			Pentium 233			Pentium II/300		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1	Mittel	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Voodoo 2	Mittel	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Riva 128[2]	Mittel	Mittel	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Rendition	Unspielbar	Mittel	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Ati Rage Pro	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar
Power VR [1]	Unspielbar	Mittel	Mittel	Mittel	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Software	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht

[1] Darstellungsfehler
[2] Maximale Auflösung 512x384

Unspielbar (rot) · Ruckelfrei (grün) · Mittel (gelb) · Geht nicht (grau)

ALLGEMEINES

Anzahl Strecken:
Trainingskurse
8 Rallyes mit
48 Etappen und
4 Super Specials
4 Geheimstrecken

Anzahl Computergegner:
in den Etappen
0 sichtbar
15 vorberechnet
Super Specials
1 sichtbar

Singleplayer-Spielmodi:
Training
Meisterschaft
Einzelrallye
Einzeletappe

Multiplayer-Spielmodi
Split
Alternate
Arcade

CD-ROMs je Multiplayer-Spiel
1 CD-ROM für 2 Spieler

Schwierigkeitsstufen:
Drei Stufen mit je eigener Fahrzeugklasse

Speicherfunktion
Nach jeder Etappe in einen von 10 Speicherplätzen

Realismusoptionen:
Nicht einstellbar

INSTALLATION

Gemessen auf einem 12x-Laufwerk

Ladezeiten der 4 MB-Installation:
mangelhaft

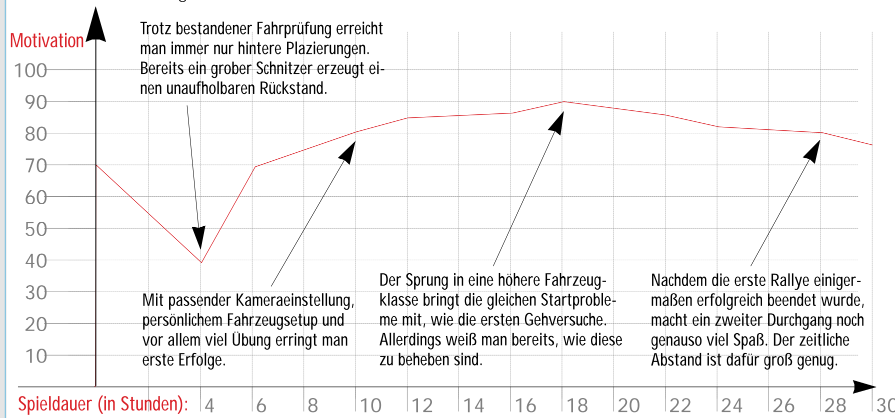
Ladezeiten der 158 MB-Installation:
gut

Ladezeiten der 374 MB-Installation:
gut

Ladezeiten der 181 MB-Installation (nur Multiplayer):
gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

Voller Elan wagt man sich an das Lenkrad des PS-Boliden - um kläglich zu versagen. Wer sich nicht die Zeit nimmt, etliche Stunden für alle Fahrzeugklassen und Streckentypen zu trainieren, wird Colin McRae Rally schnell zurück ins Regal stellen wollen.



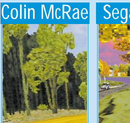
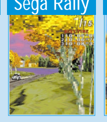


HINTERGRUND



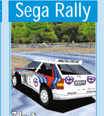
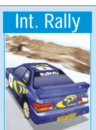
Wie auch in *Sega Rally* verwendet *McRae* nur unscharfe Flächen im Hintergrund. *International Rally* verzichtet ganz darauf.

UMGEBUNG

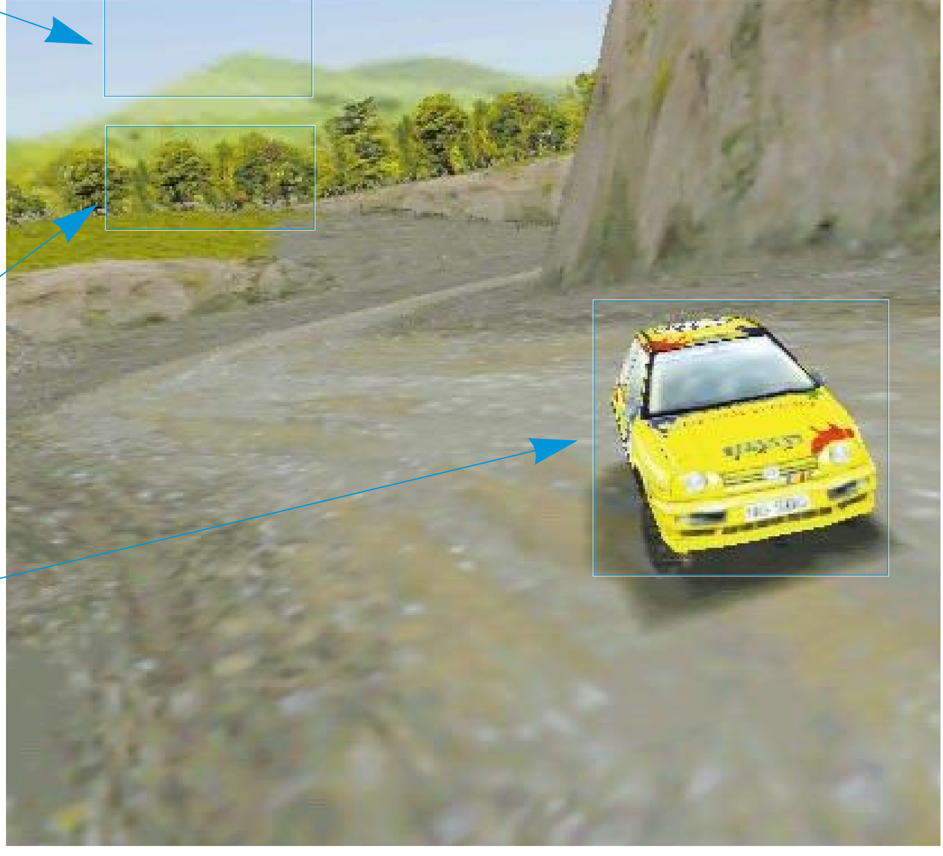




Während *International Rally* nur wenige Randobjekte einsetzt, gibt es bei *Sega* oder *McRae* ganze Wälder. In der Nähe werden alle zu Pixelhaufen.

FAHRZEUGE

Segas Autos bestehen aus vielen einzelnen Flächen, deren Kanten deutlich sichtbar sind. Die anderen Spiele glätten diese Kanten.



voll, in einer Meisterschaft auf zuvor gespeicherte Spielstände zurückgreifen zu können.

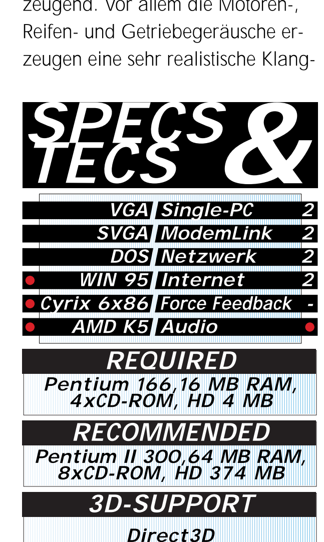
Hat man die Eigenheiten des Programms und die Feinheiten im Ablauf einer Rallye kennengelernt, steht dem eigentlichen Rennen nichts mehr im Weg. Möglichst mit einem Lenkrad, mindestens aber mit einem analogen Joystick sollte man seinen Wagen durch die Landschaften steuern. Hinderlich am puren Fahrvergnügen ist vor allem die eigene Vernunft, die gelegentlich die völlig überhöhte Geschwindigkeit meldet. Sobald man darüber nachzudenken beginnt, ob man eventuell noch vor der herannahenden Kurve bremsen möchte, sollte man schnellstens eine Vollbremsung ausführen und sich erneut konzentrieren. Denn jede Unsicherheit und jede Zuckung des Joystickarms führt garantiert zu groben Fahrfehlern und meist zu spektakulären Unfällen. Schaltet man sein Denken völlig ab und versucht, ein Gefühl für das Zusammenspiel von Fahrzeug und Eingabegerät zu finden, erreicht man die besseren Ergebnisse.

Insgesamt fünf verschiedene Kamerapositionen stehen zur Auswahl. Die zwei Kameras außerhalb des Wagens bieten zwar eine gute Sicht auf die vorausliegende Strecke, andererseits gewinnt man aber nur wenig Gefühl für das Fahrzeug. Vor allem Führerscheinbesitzer dürften daher zu einer der drei Onboard-Kameras greifen, die gewohntere Perspektiven zur Verfügung stellen. Die an der vorderen Stoßstange angebrachte Kamera ist dabei am wenigsten zu gebrauchen. Obwohl sie nicht verschmutzt und hervorragend die Geschwindigkeit vermittelt, kann man mit ihr nicht besonders weit sehen. Die Cockpitkamera entspricht dem gewohnten Blickfeld eines Autofahrers: außer der Motorhaube nimmt man nur noch Landschaft wahr. Wer sein Gesichtsfeld künstlich einengen will, kann auch die Helmkamera wählen, die ein (nicht funktionierendes) Cockpit und eine lästigen A-Säule vor das Bild legt. Die Soundkulisse, die Codemasters für *Colin McRae Rally* entworfen hat, ist trotz aller Schlichtheit überzeugend. Vor allem die Motoren-, Reifen- und Getriebegeräusche erzeugen eine sehr realistische Klangmixtur, die in bestem Stereo aus den Lautsprechern tönt. Die Sprachausgabe des Copiloten basiert auf wenigen Sätzen, der Wortschatz ist aber groß genug, um monotone Wiederholungen zu vermeiden. Leider wurde der Grafik nicht die gleiche Aufmerksamkeit der Programmierer zuteil wie dem Sound. Mit dreidimensionalen Bäumen, einem größeren Blickfeld und abwechslungsreicheren Umgebungsgrafiken hätte sich *Colin McRae Rally* auf lange Zeit einen Spitzenplatz sichern können.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Der Unterschied von *Colin McRae Rally* zu *International Rally Championship* besteht eigentlich nur in der geringfügig besseren Grafik des Codemasters-Produkts. In puncto Abwechslungsreichtum, Ausstattung und Streckengestaltung schenken sich die beiden Konkurrenten nicht viel. Dies muß sich vor allem *Colin McRae Rally* zum Vorwurf machen lassen, da das neuere Spiel auf Erfahrungen mit der Konkurrenz hätte zurückgreifen können. Entscheidend für die Qualität eines Rennspiels ist jedoch der Spielspaß. Und der stimmt bei *Colin McRae Rally* auch noch nach vielen, vielen Stunden.



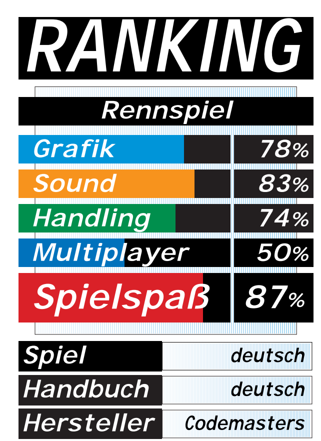
SPECS & TECS

VGA		Single-PC	2
SVGA		ModemLink	2
DOS		Netzwerk	2
WIN 95	●	Internet	2
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	-
AMD K5	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 166, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 4 MB

RECOMMENDED
Pentium II 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, HD 374 MB

3D-SUPPORT
Direct3D



RANKING

Rennspiel

Grafik	78%
Sound	83%
Handling	74%
Multiplayer	50%
Spielspaß	**87%**

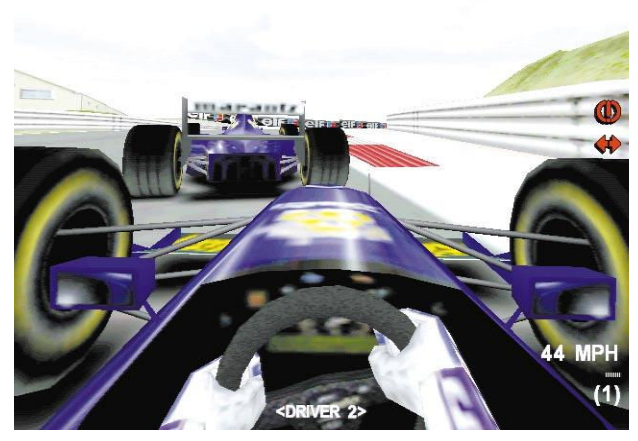
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Codemasters
Preis	ca. DM 100,-



Die Newcomer von Midas Interactive wagen sich mit der F1-Simulation Johnny Herbert´s Grand Prix gleich an ein ganz heißes Eisen heran. Mit dem zugkräftigen Namen des bekannten Rennfahrers blasen Sie zum Sturmangriff auf ein mittlerweile hart umkämpftes Genre.

Johnny Herbert's Grand Prix Championship 1998

Gnadenlos



In der Schikane werden die Abstände geringer. Unser Fahrer sitzt seinem Gegner im Nacken und kann vermutlich auf der nächsten Geraden vorbeiziehen.



Im Replaymodus lassen sich Teiles des Rennens wiederholen.



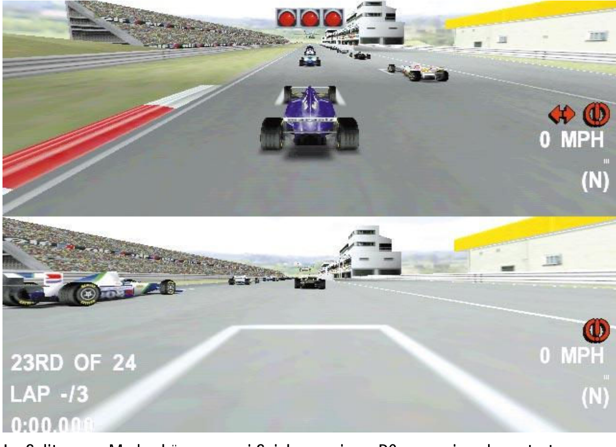
Auf den Wagen spiegeln sich recht sehenswerte Reflexionen.

Formel-1-Simulationen sind ein heikles Thema, denn neben der „Freude am Fahren" erwartet das verwöhnte Publikum noch so einiges mehr. Dazu zählt neben einer tadellosen 3D-Grafik auch eine glaubwürdige Gegner-KI – und das alles möglichst mit den originale Saisondaten. Midas Interactive hat durch den hohen Bekanntheitsgrad Johnny Herberts eigentlich die besten Chancen auf eine gute Startposition. Seine langjährige Erfahrung im Formel 1-Zirkus, sein Spaß an Computerspielen und seine räumliche Nähe zu den Programmierern (Wohnsitz: Monaco) haben die Rennsimulation merklich beeinflußt. Daß es mittlerweile nicht mehr einfach ist, Lizenzrechte der FIA zu erhalten, merkt man aber auch in diesem Fall: bei *Johnny Herbert's Grand Prix* sind weder die Fahrernamen, noch die Teams mit ihren echten Logos vertreten. Dafür bietet Midas Interactive jedem die Möglichkeit, die Namen im Spiel von Hand zu editieren, so daß Sie später im Rennen auch wirklich von Schumi überholt werden können. Auf insgesamt 15 Strecken dürfen Sie Ihr fahrerisches Können unter Beweis stellen. Bemerkenswert ist, daß die Entwickler bereits den chinesischen Kurs mit in das Programm übernommen haben - obwohl der bekanntlich erst in der 99er Saison in den F1-Zirkus eingegliedert wird. In übersichtlichen Menüs können Sie vor jedem Start die Fahreigenschaften Ihrer PS-Raketen den jeweiligen Anforderungen anpassen und die gewünschte Schwierigkeitsstufe von Anfänger bis Profi wählen. Doch Vorsicht! Am Gegnerverhalten ändert sich selbst im Anfängermodus kaum etwas: Der kleinste Fahrfehler Ihrerseits wird von den Kontrahenten stets gnadenlos ausgenutzt. So gehört es zur Tagesordnung, daß ein ungeduldiger Hintermann frech in Ihr Heck donnert, und Sie von der Piste abkommen, während er dann seelenruhig an Ihnen vorbeizieht. Die Reste von Gras oder Sand kleben daraufhin mindestens eine halbe Runde an Ihren Reifen, so daß an ein Aufholen eigentlich gar nicht mehr zu denken ist. Dank der detailreichen Grafik - unter Direct3D oder 3Dfx - können Sie Ihrem Gegner auch aus großer Entfernung noch in die Auspuffrohre schauen, und somit wenigstens den Ansporn behalten, sich allmählich wieder an ihn heranzutasten. Ein grafisches Highlight ist die Außenansicht der Rennwagen: Der Lack reflektiert selbst noch den kleinsten Sonnenstrahl. An und für sich eine gute Idee - aber leider haben solche „Bonbons" keinen Einfluß auf das Gameplay.

Oliver Menne ■

STATEMENT

Schon allein wegen des berühmten Namens hätte ich mir von dieser Rennsimulation eigentlich mehr erwartet. Trotz des guten Fahrgefühls ist es aufgrund der rücksichtslosen Fahrweise der KI-Gegner kaum möglich, echte Erfolgserlebnisse zu haben. Es bleibt der Eindruck, daß Midas Interactive mehr Wert auf Actionlastigkeit legte, als auf realistisches Fahr- und Gegnerverhalten - und das geht auch voll in Ordnung. Für absolute Formel-1-Freaks stellt *Johnny Herbert's Grand Prix* aber allerhöchstens eine kleine Abwechslung innerhalb des Genres dar.



Im Splitscreen-Modus können zwei Spieler an einem PC gegeneinander antreten.

SPECS & TECS

VGA	●	Single-PC	2
SVGA	●	ModemLink	-
DOS	●	Netzwerk	6
WIN 95	●	Internet	-
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	●
AMD K5	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 120, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 32 MB

RECOMMENDED
Pentium II 300, 32 MB RAM,
8xCD-ROM, HD 66 MB

3D-SUPPORT
Direct3D, 3Dfx (Voodoo)

RANKING

Rennspiel

Grafik	80%
Sound	80%
Handling	65%
Multiplayer	70%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Midas Interactive
Preis	ca. DM 80,-

Star Trek: The Next Generation – Klingon Honor Guard

Die Ehre der Klingonen

Man hat sich viel vorgenommen bei MicroProse: Der neue 3D-Shooter mit der Lizenz von Star Trek und der Engine von Unreal sollte auch in Gameplay und Leveldesign neue Maßstäbe setzen. Aber ist Klingon Honor Guard tatsächlich mehr als nur der „kleine Bruder“ von Unreal ?

Die Fans waren frustriert: Im Frühjahr dieses Jahres hatte MicroProse offiziell verlautbaren lassen, die Arbeit am geplanten Action-Shooter *Star Trek: First Contact* werde eingestellt. Die Enttäuschung war verständlicherweise groß; selbst heute findet man auf den zahlreichen Fanpages im Internet noch das vereinzelte Wehklagen deprimierter Trekkies. Doch jetzt hat all das Leid und Elend ein Ende. Die Einstellung von *First Contact* hatte nämlich zur Folge, daß ein weiteres auf dem Thema *Star Trek* basierendes Actionspiel umso schneller zur Fertigstellung gelangen konnte. Wenn alles nach Plan läuft, dürfte *Klingon Honor Guard* schon am 25. September in den Regalen stehen.
Erstmals hat man hier die Möglichkeit, sich auf die Seite der eigentlichen Bad Guys, der Klingonen eben, zu stellen. Aber wie so oft gibt es auch unter den Bösen fiesere und weniger gemeine Zeitgenossen. Während eines Trainings für die Aufnahme in die klingonische Ehrengarde wird der Spieler durch eine wichtige Nachricht aus dem laufenden Kampfgeschehen herausgerissen: Kurgh, Bruder des Überläufers Worf und Führer der Garde teilt mit, daß soeben ein Attentat auf den Vorsitzenden des Hohen Rates verübt worden sei. Worf ist hierbei natürlich der Hauptverdächtige. Da man selbst den Ruf außerordentlicher Loyalität und Zuverlässigkeit besitzt, fällt nun dem Spieler die zwiespältige Aufgabe zu, Indizien gegen Worf zu finden und die Drahtzieher des Attentats zu überführen. Im Verlauf der Handlung stellt sich aber heraus, daß nicht nur ein paar vereinzelte Abtrünnige dem Klingonenvolk an den Kragen wollen, sondern daß offensichtlich eine großangelegte Verschwörung hinter dem Ganzen steckt. Die geplante Zerschlagung des Hohen Rates zu verhindern, wird somit zum Hauptziel des Spieles.

Mehr Licht...

Eine der wenigen Informationen, die schon lange vor den ersten Screenshots zu *Klingon Honor Guard* bekannt wurden, ist die Tatsache, daß die Designer die *Unreal*-Engine verwenden würden. Die Spannung war entsprechend groß: Lassen sich die phänomenalen Effekte des Vorbildes überhaupt noch verbessern? Tatsächlich sieht das Star Trek Epos – zumindest auf den ersten Blick – wirklich phantastisch aus: die Landschaften erscheinen stellenweise riesenhaft, der Himmel ist ebenso überzeugend animiert wie die immer wieder auftauchenden Wasser- und Lavatexturen. Vor allen Dingen können sich aber die Lichteffekte sehen lassen. Folglich tauchen sie in den einzelnen Levels auch gleich massenhaft auf: Praktisch an jeder Ecke gibt es transparente, farbige Lichtreflexe zu bestaunen. Diese er-



In diesem scheinbar ruhigen Örtchen wirkt der animierte, blutrote Himmel wie ein böses Omen. Vor allem in den Außenwelten stimmt die Atmosphäre.



Besonders bei Gruppenattacken der Klingonen wirken die starren Gesichtszüge der Gegner extrem unnatürlich - hier hätte man mehr Arbeit investieren können.



hellen beispielsweise die Gänge im Inneren eines Raumschiffs oder blenden den Spieler, was das Fortkommen deutlich erschweren kann. An solchen Stellen sieht man förmlich, wie versucht wurde, die ohnehin schon sehr leistungsfähige Engine bis an die Grenzen ihrer Belastbarkeit zu treiben. Anders als beim technischen Vorbild von Epic Megagames wird hier nicht gekleckert, sondern geklotzt. Während *Unreal* ähnliche Effekte bewußt sparsam einsetzte, gibt es sie bei *Klingon Honor Guard* sozusagen im Dutzend billiger. Oft sind beispielsweise Durchgänge und Tunnel nicht durch Türen, sondern durch rote Lichtgitter oder sogar gemusterte Lichtwände gesichert. Die Gegner sterben nicht einfach und fallen zu Boden, sondern lösen sich in einem leuchtenden farbigen Nebel auf. Angesichts dieser grandiosen Lightshow verwundert es allerdings etwas, daß ausgerechnet die Feuerwaffen das schlechteste Bild abgeben. Die Explosion einer Granate beispielsweise sieht zwar noch ganz nett aus, aber im Vergleich mit all den anderen gebotenen Effekten ist „ganz nett" doch ein bißchen wenig. Auch der Sound präsentiert sich eher unspektakulär. Auf Musik wird fast völlig verzichtet, die Sprachsamples der gegnerischen Truppen sind gut gemacht und originell, aber nicht allzu abwechslungsreich. Nach einer Weile beginnen sich die feindlichen Klingonen und Andorianer deutlich zu wiederholen; viele der anderen vorkommenden Widersacher können sich überhaupt nicht verbal äußern und grunzen nur so vor sich hin. Die üblichen Soundeffekte bei Explosionen oder dem Abfeuern von Waffen sind nicht mehr als guter Durchschnitt.
Umso abwechslungsreicher und optisch beeindruckend sind dagegen die Landschaftstexturen. Da die einzelnen Levels von *Klingon Honor Guard* an den verschiedensten Orten spielen, mußte man sich auch in Bezug auf Terraingestaltung und Gebäudearchitektur einiges einfallen lassen. So jagt man beispielsweise auf Eisschollen durch Schneewüsten, erkundet feindliche Raumschiffe, sucht unter Wasser nach Geheimräumen und besucht Städte mit den unterschiedlichsten Einrichtungen wie z.B. Läden, Kneipen und einer Klingonendisco. Hier kann man die versammelten außerirdischen Herrschaften beim gemeinsamen Abhotten beobachten. Enttäuschenderweise läuft aber selbst in den unendlichen Weiten des Weltraums nur ziemlich schlechter 80er Jahre-Techno wie in einer hiesigen Dorfdisco. Die einzelnen Stationen



Einzelne Klingonen sind meist relativ harmlos. Erst wenn sie in Gruppen angreifen, wird´s brenzlig. Das Messer ist dem Disruptor im Nahkampf übrigens überlegen.



Granaten haben nicht nur eine durchschlagende Wirkung, die Explosionen sehen auch noch Klasse aus und tauchen die Umgebung in ein gelb-rotes Licht.

der Odyssee wurden übrigens zum Teil aus Episoden der Serie *Star Trek: The Next Generation* übernommen. Man wandelt also endlich höchstpersönlich einmal auf Rura Penthe oder erkundet einen Bird-of-Prey.

So einfallsreich und farbenprächtig die Grafik der Spielkulisse aber auch sein mag, die Animation der einzelnen Gegner enttäuscht. Die verschiedenen Klingonen und Andorianer scheinen zunächst sehr detailliert ausgearbeitet zu sein, sobald sie sich aber bewegen, sehen Sie aus wie Schießbudenfiguren. Im Gegensatz zu *Unreal*, wo jeder Gegner extrem räumlich erschien und sogar über eine eigene Mimik verfügte, wirkt der Feind in *Klingon Honor Guard* seltsam statisch und im wahrsten Sinne des Wortes flach. Aus großer Entfernung fällt dies noch nicht so sehr auf, sobald aber ein Klingone zum Nahkampf ansetzt, werden die Bewegungen hölzern, der Gesichtsausdruck bleibt starr und erscheint maskenhaft. Besonders in den späteren Levels, in denen die Gegenspieler gleich massenhaft auftauchen, hat dies einen ärgerlichen Effekt. Das Treiben auf dem Bildschirm erinnert immer mehr an das bekannte Plattscheibenschießen auf dem Rummelplatz.

Kampfverhalten mangelhaft

Damit kommen wir zum Kampfverhalten und der künstlichen Intelligenz des Feindes. Besonders clever sind die Herren, die aussehen, als hätten sie einen Pfannkuchen auf der Stirn, in diesem 3D-Shooter wirklich nicht. Man sieht zwar schon in den ersten Levels, daß die Klingonen theoretisch über die Möglichkeiten verfügen, bei Beschuß in Deckung zu gehen oder den Spieler von verschiedenen Seiten aus zu attackieren. Gebrauch machen sie von solchen Strategien aber nur vereinzelt. Beim Probespielen stellte sich heraus, daß die beste Methode selbst größere Horden von Widersachern unschädlich zu machen einfach war, möglichst viele der Gegner in einen Nahkampf zu verwickeln. In einem solchen Fall verhält sich der Klingone nämlich ausgesprochen planlos, verharrt sogar manchmal einfach starr und wartet den ersten Schlag ab. In den späteren Levels wird folglich der Schwierigkeitsgrad durch mehr und mehr Gegner, die gleichzeitig auch immer stärker werden, gesteigert. Da das Klingonenaufkommen schon zu Beginn des Spiels wirklich massiv ist, kann man sich vielleicht vorstellen, was spätestens in den mittleren Levels auf dem Bildschirm los ist. Dies ist denn auch ein weiterer, nicht unerheblicher Punkt, der *Klingon Honor Guard* auf längere Sicht (besonders im Vergleich mit *Unreal*) abwertet: Es ist tatsächlich zu viel los! Während man bei *Unreal* einen gesamten Level lang auf jegliche direkte Auseinandersetzung mit den Außerirdischen verzichtete und nur am Aufbau der vorherrschenden Endzeitstimmung arbeitete, ist bei *Klingon Honor Guard* von der ersten Minute an buchstäblich die Hölle los. Die Folgen sind einerseits ein selbst in der Anfängerstufe (im Spiel „Ferengi" genannt) ordentlich hoher Schwierigkeitsgrad, andererseits das völlige Fehlen jeglicher Atmosphäre. Beim Film gilt schon seit langer Zeit der Grundsatz „Andeuten ist besser als zeigen". Das ist zwar fast eine Binsenweisheit, hat aber bei *Unreal* zu einer wirkungsvollen, bedrückenden Horrorvision geführt. *Klingon Honor Guard* hat nichts vergleichbares zu bieten; der Spielverlauf wird mehr und mehr zu einer gigantischen Massenmetzelei; wirklich nahe geht einem das aber nicht.

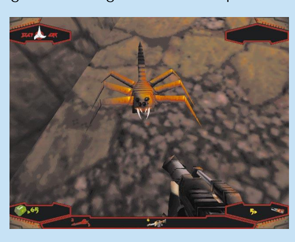
Auch im allgemeinen Gameplay offenbaren sich schon nach relativ kurzer Zeit einige Schwächen. Die Levels sind missionsartig aufgebaut; durch kurze Briefings zu Beginn jedes neuen Abschnitts wird erklärt, was das genaue Ziel der nächsten Etappe sein wird. Faktisch sind diese Instruktionen aber eigentlich überflüssig. In den Missionen selbst kommt es letztlich doch nur darauf an, möglichst alle Gegner zu eliminieren, die richtige Tür zu öffnen oder den letzten, entscheidenden Hebel umzulegen.

Uninspiriertes Leveldesign

Überhaupt scheinen Hebel und Türen den Machern von *Klingon Honor Guard* sehr ans Herz gewachsen zu sein. Ungefähr nach dem ersten Drittel der Story folgt eine extrem umfangreiche Mission im Inneren eines Raumschiffs, die über mehrere Levels aufgeteilt ist. Dieser Abschnitt macht deutlich, wie den Spieledesignern zufolge komplexes Missionsdesign auszusehen hat: Wir verteilen möglichst viele Schalter in möglichst vielen, gleich aussehenden Räumen über viele, viele identisch wirkende Gänge. Was für ein Spaß, wenn dann der Spieler

DER KLEINE TIERFREUND

Heinz Sielmann hätte seine Freude an *Klingon Honor Guard*, kein Zweifel. Auf seiner Reise begegnet man allen möglichen seltsamen Tieren, von denen die meisten auch immensen Schaden anrichten können. Insbesondere das Schneemonster, das sich im Spiel praktisch genauso verhält wie der Titan in *Unreal*, kann sehr gefährlich werden. Wird es bedroht, beginnt es mit großen Eisklumpen nach dem Spieler zu werfen.









LICHTORGIE



Solche transparenten, farbigen Lichteffekte bekommt man im Spiel häufig zu sehen. Geht man direkt auf eine Lichtquelle zu, blendet sie den Spieler und schränkt die Sicht deutlich ein.

Das aus dem Haus scheinende Licht deutet auf reges Leben im Inneren hin. Auf diese Weise stellen die zahlreichen Effekte manchmal auch Hinweise auf das Spielgeschehen dar.

Die beleuchtete Eiswand unterstreicht die in der Schneewüste vorherrschende, optisch sehr wirkungsvolle Ödnis.

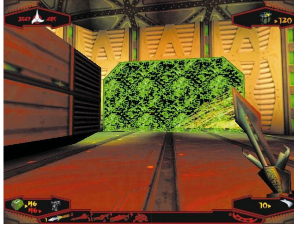
stundenlang durch diese Korridore rast, um den einen Raum zu finden, in dem er noch nicht war, sich dabei aber permanent verläuft. Ein Riesenspaß? Es geht so. Gerade in diesen Abschnitten wünscht man sich einen Cheat, um wenigstens einen dieser nervtötend demotivierenden „Such-den-Schalter"-Levels zu überspringen. Schade eigentlich, denn *Klingon Honor Guard* kann auch anders. Beispiel: Die dritte Mission versetzt den Spieler in die karge Landschaft einer Eiswüste. Obwohl grafisch sehr zurückhaltend gestaltet, stellt dieser Spielabschnitt sowohl optisch als auch spielerisch einen der Höhepunkte dar. Nachdem man sich dort mit einigen Eismonstern auseinandersetzen mußte, die dem sagenhaften Schneemenschen Yeti nicht unähnlich sehen, wird man mit einer rasanten Fahrt durch einen Eiskanal belohnt. Dieser endet jedoch scheinbar in einer Sackgasse. Vor dem ratlosen Spieler erstreckt sich ein offensichtlich unpassierbarer Fluß mit Eiswasser, dahinter eine hohe Schneewand. Erst wenn man diese Wand an der richtigen Stelle beschießt ergibt sich ein Ausweg: Ein großer Brocken Eis löst sich und nun hat man die Möglichkeit, sich auf diesem durch das eiskalte Wasser transportieren zu lassen. Doch am anderen Ende des Gewässers lauern schon wieder klingonische Soldaten, die nicht gerade erfreut sind, den verhassten Widersacher zu erblicken...Leider sind derart originelle und spannende Stellen im weiteren Verlauf eher rar gesät, die Rätsel der späteren Missionen beschränken sich immer mehr darauf, Passwortkarten oder Zugangsberechtigungen zu Räumen aufzuspüren. Diese finden sich meist in diversen in der Gegend herumstehenden Kisten oder werden von besonders wichtigen Gegnern im Kampf verloren, ähnlich wie die genretypischen Power-Ups wie Lebensenergie, zusätzliche Rüstungen oder Schilde. Auch in punkto Waffen kann hier einiges eingesammelt werden: Bis zu 10 verschiedene



Der Herr mit der ungesunden Gesichtsfarbe ist nur scheinbar eine ernstzunehmende Bedrohung. Mit ein paar gezielten Hieben aus nächster Nähe läßt er sich schnell besiegen.



Ein paar Außerirdische beim Tanzen zu beobachten, hat schon seinen Reiz. Wenn nur die Musik nicht so schlecht wäre...

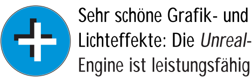


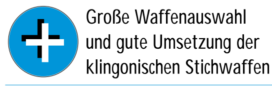
Die farbigen und pulsierenden Lichtwände zählen zu den eindrucksvollsten Effekten im ganzen Spiel.

TESTCENTER

PRO & CONTRA

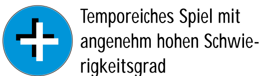



Sehr schöne Grafik- und Lichteffekte: Die *Unreal*-Engine ist leistungsfähig


Große Waffenauswahl und gute Umsetzung der klingonischen Stichwaffen


Authentische *Star-Trek* Atmosphäre mit vielen Charakteren aus der Serie




Temporeiches Spiel mit angenehm hohen Schwierigkeitsgrad



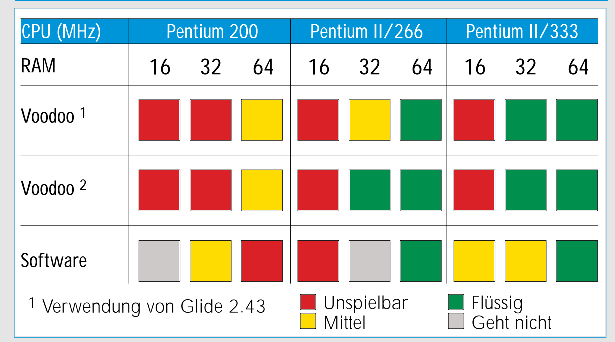
– Statisch und maskenhaft wirkende Figuren, zu wenig Animationsphasen.


Sehr lineare und eher gleichförmiges Missionsdesign



– Schnell durchschaubares Kampfverhalten der feindlichen Klingonen

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 512X384



CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/266			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo [1]	Unspielbar	Unspielbar	Mittel	Unspielbar	Mittel	Flüssig	Unspielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo [2]	Unspielbar	Unspielbar	Mittel	Unspielbar	Flüssig	Flüssig	Unspielbar	Flüssig	Flüssig
Software	Geht nicht	Mittel	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Flüssig	Mittel	Mittel	Flüssig

[1] Verwendung von Glide 2.43 — Unspielbar, Mittel, Flüssig, Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 640X480

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/266			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo [1]	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Mittel	Flüssig	Unspielbar	Flüssig	Flüssig
Voodoo [2]	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Mittel	Flüssig	Unspielbar	Flüssig	Flüssig
Riva 128	Unspielbar	Mittel	Unspielbar	Unspielbar	Geht nicht	Mittel	Flüssig	Mittel	Flüssig

[1] Verwendung von Glide 2.43 — Unspielbar, Mittel, Flüssig, Geht nicht

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800X600

CPU (MHz)	Pentium 200			Pentium II/266			Pentium II/333		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo [1]	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht	Geht nicht
Voodoo [2]	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Flüssig	Unspielbar	Mittel	Flüssig
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Mittel

[1] Verwendung von Glide 2.43 — Unspielbar, Mittel, Flüssig, Geht nicht

ALLGEMEINES

Anzahl der Missionen: 26, zum Teil an den Originalschauplätzen der Serie.

Anzahl der Gegner: 15, darunter Klingonen, Andorianer und Attack Droids.

Schwierigkeitsgrade: Insgesamt vier, von Ferengi (leicht) bis Klingon (extrem schwer).

Anzahl der Waffen: Insgesamt zehn, sechs davon wurden extra für das Spiel entworfen.

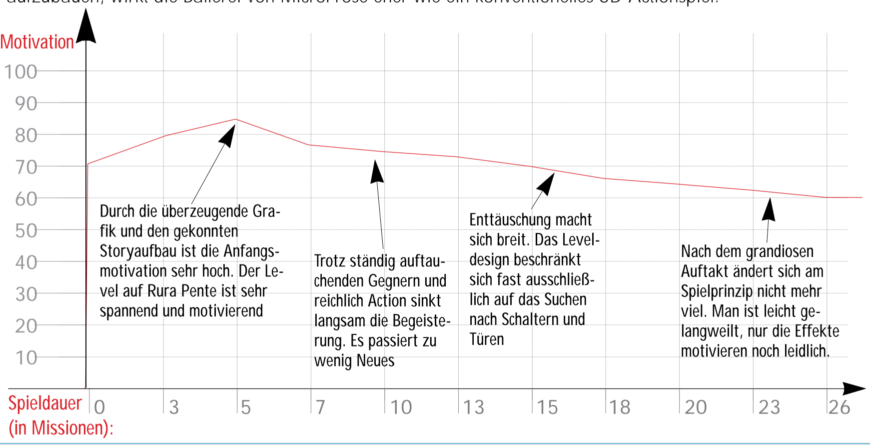
BUGS IN DER BETA-VERSION

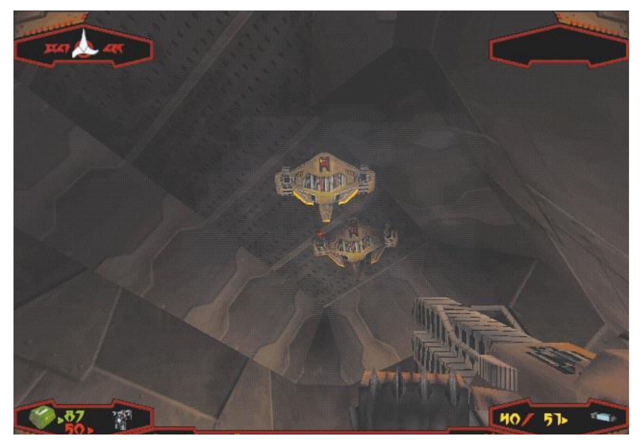


So aufregend das Spiel auch sein mag, noch aufregender war, zumindest in der uns vorliegenden Version, die Installation des Programmes. Solange nicht die allerneuesten Treiber auf dem Testrechner verfügbar waren, stürzte Klingon Honor Guard permanent ab. Selbst als die ersten Missionen schließlich absturzfrei gespielt werden konnten, traten in regelmäßigen Abständen Grafikfehler auf. So stand man plötzlich während einer Indoor-Mission exakt in der Wand zwischen Raumschiff und Weltall (siehe Bild). Weiterhin funktionierten weder die Briefingsequenzen noch die Save-Funktion zuverlässig. Auch das Verhalten einzelner Gegner war teilweise dermaßen kurios, daß nur Bugs vorliegen konnten. Man kann nur hoffen, daß MicroProse die Probleme bis zum Veröffentlichungstermin Ende September behoben hat.

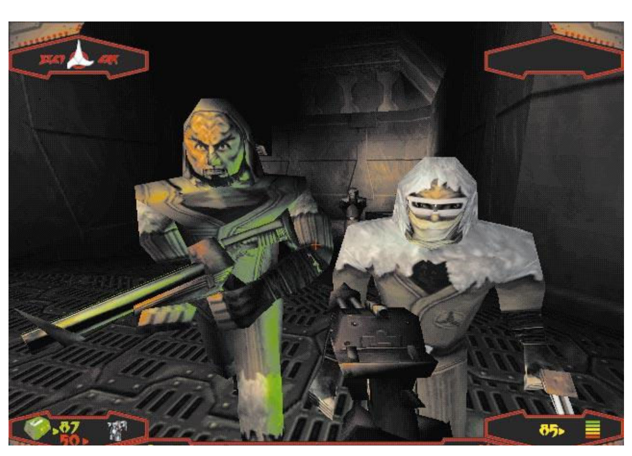
DIE MOTIVATIONSKURVE

Unreal oder *Klingon Honor Guard*. Während es Epic Megagames versteht, langsam und gezielt Spannung aufzubauen, wirkt die Ballerei von MicroProse eher wie ein konventionelles 3D-Actionspiel.





Diese mechanischen Flugkugeln sehen zwar niedlich aus, sind aber aufgrund ihrer Wendigkeit und Feuerkraft nicht zu unterschätzen.



Obwohl die Gegner aus der Entfernung sehr viel gefährlicher sind, suchen die meisten nach kurzer Zeit den Nahkampf und stürzen sich sinnlos auf den Spieler.

Gattungen darf man einsetzen – bis auf einige wenige stehen alle sowohl im Nah- als auch im Fernkampf zur Verfügung. Auch hier werden sich Fans der Serie freuen. Unter anderem hat man die Möglichkeit, mit dem originalen D´k tagh-Dolch dem Gegner vor der Nase herumzufuchteln oder das tödliche und überaus imposante Bat´leth einzusetzen. Die mit Abstand interessanteste, wenn auch nicht effektivste Waffe ist aber der Spinclaw. Diese fliegende Sägescheibe rast mit atemberaubender Geschwindigkeit durch die Gänge, prallt an den Wänden ab und erst nachdem sie einen Gegner getroffen hat, kehrt sie wie ein Bumerang zum Spieler zurück. Natürlich ist eine solche Waffe nur sinnvoll, wenn sie in geschlossenen Räumen angewandt wird. Im Freien kann es durchaus passieren, daß die Scheibe einfach in die Weite der Landschaft hinausrast und nicht mehr aufzufinden ist.

Keine wirklichen Neuerungen

So weit, so gut. Aber was genau unterscheidet nun *Klingon Honor Guard* von den zahlreichen anderen 3D-Action Shootern ? Die Antwort ist so einfach wie enttäuschend: Nichts. Ursprünglich hatte MicroProse geplant, das Gameplay mit einem neuen Feature namens „Team Management" auszustatten. Dem Spieler sollten zu Beginn jeder Mission einige Verbündete mit auf den Weg gegeben werden, denen er während seines Auftrags Befehle zur Lösung der Mission erteilen könnte. Diese gewissermaßen als „Wingmen" fungierenden Mitstreiter wären für das Genre mit Sicherheit ein interessanter neuer Impuls geworden. Wahrscheinlich aufgrund von Zeitdruck ist aus dieser Idee nun offensichtlich nichts geworden, die Idee wird aber wohl in einem der folgenden MicroProse-Produkte nochmals aufgegriffen werden. Bis dahin stehen ähnliche Optionen aber zumindest im Multiplayer-Modus zur Verfügung. Bis zu acht Nachwuchsklingonen können sich wahlweise über Netzwerk oder Internet in den Kampf begeben. Selbstverständlich werden hier die üblichen, allseits beliebten Deathmatch-Szenarien angeboten werden, gleichzeitig gibt es aber eben auch einige Mehrspieler-Levels, die sich nur durch Kooperation der einzelnen Teilnehmer lösen lassen. Im Single-Player Modus wäre ein solches Feature zwar ohne Zweifel origineller gewesen, so bleibt dem Einzelspieler aber immerhin noch ein handwerklich gut gemachtes, wenn auch im Gameplay etwas konservativ geratenes Actionspiel.
Letztendlich stellt sich die Frage, wen *Klingon Honor Guard* denn nun ansprechen soll. Die hartgesottenen Star Trek-Fans werden natürlich zugreifen, allein schon um die Sammlung komplett zu halten. Das Spiel gibt sich redlich Mühe, für eben diese Fans authentisch zu wirken, im englischen Original werden die „prominenten" der auftretenden Klingonen sogar von den aus der Serie bekannten Schauspielern gesprochen. Ob das am Ende auch für die komplett deutsche Version zutrifft, muß abgewartet werden. Die Originalwaffen und –schauplätze tragen schließlich zur Faszination bei. Alle anderen, die vielleicht „nur" auf ein gutes, hektisches Actionspektakel warten, sollten sich überlegen, ob sie mit *Unreal* nicht vielleicht doch besser bedient sind. Damit das niemand falsch versteht: *Klingon Honor Guard* ist sicherlich kein schlechtes Spiel; insbesondere die grafischen Effekte können überzeugen. Aber wer sich so demonstrativ mit fremden Engine-Federn schmückt, muß sich an den Vorbildern messen lassen und dem Vergleich mit *Unreal* kann MicroProses Star Trek Shooter leider nicht standhalten. Durch den völligen Verzicht auf eine angemessenen Atmosphäre, fehlende Spieltiefe und Abwechslung bei der Gestaltung der Levels erscheint die Klingonen-Keilerei seltsam unfertig und stellenweise nicht ganz zu Ende gedacht. Man wird den Eindruck nicht los, daß im Zuge des *Unreal*-Erfolgs hier ein Produkt übereilt fertiggestellt werden sollte, um es noch möglichst schnell auf den Markt bringen zu können. Trotz der Mängel lohnt sich die Anschaffung aber ganz klar für Fans der Serie, die es ja auch immer noch geben soll, und für 3D-Action Experten, denen in anderen vergleichbaren Spielen zu wenig los ist. Durch den knackigen Schwierigkeitsgrad wird *Klingon Honor Guard* gerade für fortgeschrittene Spieler und Actionspezialisten interessant; schon nach den ersten Missionen wird die Quicksave-Taste zum wichtigsten Verbündeten.

Oliver Menne ■

STATEMENT

Vielleicht war einfach meine Erwartungshaltung zu hoch. Die Star Trek-Lizenz, die Verwendung einer der besten und leistungsfähigsten Grafikengines, die derzeit verfügbar sind – irgendwie war man davon ausgegangen, daß Klingon Honor Guard die von Epic Megagames gesetzte Meßlatte für Actionspiele noch ein Stück höher legen würde. Das tut es nun leider nicht; Unreal bleibt weiterhin klar die Referenz im Genre. Klingon Honor Guard ist wahrlich kein schlechtes Spiel. Die Freude über die eigentlich grandiose Grafik wird aber erheblich getrübt durch hölzern wirkende Animationen, monotones Missionsdesign und das eher konservative Gameplay.

SPECS & TECS

VGA	Single-PC	1
SVGA	ModemLink	2
DOS	Netzwerk	8
WIN 95	Internet	12
Cyrix 6x86	Force Feedback	
AMD5	Audio	

REQUIRED
Pentium 166, 32 MB RAM
4xCD-ROM, HD 150 MB

RECOMMENDED
Pentium 300, 64 MB RAM
8xCD-ROM, HD 150 MB

3D-SUPPORT
3Dfx (Voodoo, Voodoo2)

RANKING

3D-Action

Grafik	82%
Sound	69%
Handling	78%
Multiplayer	79%
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	MicroProse
Preis	ca. DM 80,-



Airline Tycoon

Streik Commander

Nach Railroad Tycoon, Transport Tycoon und Industrie-Gigant war die Zeit irgendwie reif für einen Airline Tycoon. Bei der Wirtschaftssimulation von Spellbound Software (Perry Rhodan: Operation Eastside) eröffnen Sie Ihre eigene Fluglinie und machen Lufthansa, British Airways und der Air France tüchtig Konkurrenz. Ready for take off?

Auf die beiden Stockwerke der riesigen, stufenlos scrollbaren, aufwendig animierten Flughafen-Panorama-Ansicht verteilen sich unter anderem die Abfertigungsschalter, die Büros der vier konkurrierenden Manager, eine Bank, eine Werkstatt, „Arab-Air" (verkauft Ihnen nicht nur Kerosin), das Personalbüro und Ricks Café, wo Nachwuchs-Manager den einen oder anderen wertvollen Tip abgreifen können. Jeder Arbeitstag beginnt um 9 Uhr mit einer Besprechung bei der pingeligen Flughafenaufsicht und endet um 18 Uhr, falls Sie den Tag nicht vorzeitig zu Ende berechnen lassen. Ihre Spielfigur sprintet in einstellbarer „Echtzeit" von einer Abteilung zur anderen; beschleunigen läßt sich dieser Vorgang zum einen per Hotkey (Taste B teleportiert Sie direkt ins Büro), zum anderen ermöglichen Handy und Notebook den direkten Zugriff auf die wichtigsten Funktionen. Egal ob Sie das „Endlosspiel" oder eine der zehn Missionen wählen: Die anfängliche Durststrecke bestreitet man mit reparaturanfälligen Gebraucht-Fliegern aus dem Museum; später vermittelt der Flugzeugmakler Modelle mit größerer Reichweite, mehr Sitzplätzen und weniger Spritverbrauch. Ausstattung, Service und Verpflegung lassen sich bei Bedarf kostspielig nachbessern. Die Zusammenstellung der Flüge ist eine Wissenschaft für sich: Man besorgt sich Aufträge aus dem Reisebüro oder von der Last-Minute-Agentur und verteilt sie anschließend im Terminplaner. Wenn Sie einen Flug mangels Zeit, Kapazitäten oder Reichweite nicht durchführen können, drohen saftige Strafen, die vor allem kleineren Airlines rasch das Genick brechen. Berater für Flugsicherheit, Personal oder Finanzen bewahren Sie vor den gröbsten Schnitzern. Langfristig verdient man sein Geld mit Linienflügen: Einmal eingerichtet, sorgen feste Routen für regelmäßige Einkünfte auf bestimmten Strecken (zum Beispiel Berlin-Rom). Unentbehrlich: Die Werbeagentur, die den Bekanntheitsgrad Ihrer Fluglinie oder einzelner Routen steigert. Die cartoonige Theme Park-Grafik mit ihren umherwandelnden Fluggästen kaschiert geschickt, daß sich hinter *Airline Tycoon* im Endeffekt eine Wirtschaftssimulation klassischen Zuschnitts verbirgt. Um Motivations-Einbrüchen vorzubeugen, gibt es auf dem Flughafen jede Menge zu entdecken und anzuklicken – vom Cola-Automaten übers Telefon bis hin zum Zeitungskiosk. Was nicht niet- und nagelfest ist (Postkarten, Schnapsflaschen aus dem Duty-Free-Shop usw.) läßt sich Adventure-artig einsammeln und bei passender Gelegenheit an den Mann oder die Frau bringen, was Ihnen weitere (Geheim-)Türen öffnet – und die Möglichkeit bietet, Ihren Gegnern durch Sabotage-Akte peinliche Schlagzeilen zu bescheren. Übersichtlich gegliederte Statistiken informieren über den Erfolg Ihrer Mitbewerber und liefern Anhaltspunkte, ab wann sich Kooperationen oder Übernahmen per Aktien-Mehrheit lohnen. Ein interaktives Tutorial macht das Handbuch (fast) überflüssig; die Netzwerk-Option will das Programm-Team bis Ende des Jahres kostenlos per Patch nachliefern.

Petra Maueröder ■



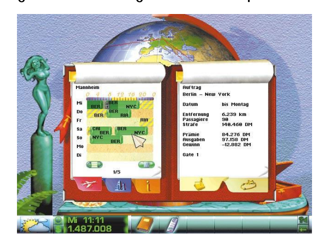
Die Flughafenhalle umfaßt zehn Bildschirme und scrollt stufenlos in beide Richtungen. An den „Denkblasen" erkennen Sie, was die Airport-Besucher vorhaben.



Luxus-Sessel oder Holzbänke? Jedes Flugzeug wird individuell ausgestattet.



Das Reisebüro versorgt Sie mit Aufträgen; Ihr Berater gibt nützliche Tips.



Alle Flieger und Flüge müssen im Filofax möglichst sinnvoll angeordnet werden.

STATEMENT

Lästiger als ein Pilotenstreik: Die langen Warteschleifen zwischen „Feierabend" und nächstem Arbeitstag – da kommt vor allem bei ungeduldigen Fluglinien-Betreibern rasch die Motivation ins Trudeln. Ansonsten ist *Airline Tycoon* ein recht typischer Vertreter der Economy-Klasse: Ob Sie nun LKW-Transporte *(Der Planer)*, Fernseh-Serien *(Mad TV)* oder eben Linienflüge auf einem Kalender verteilen, macht spielerisch kaum einen Unterschied. Sieht toll aus, ist witzig animiert und enthält mehr originelle Kleinigkeiten als ein Karton Überraschungseier: Die ersten 10-15 Stunden werden Sie mit Airline Tycoon viel Spaß haben, danach entwickelt sich die Routenplanung leider zur Routinenplanung.



VGA		Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	–
	DOS	Netzwerk	–
●	WIN 95	Internet	–
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	–
●	AMD K5	Audio	

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM, 2xCD-ROM, HD 35 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 128 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	75%
Sound	60%
Handling	75%
Multiplayer	– %
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Spellbound
Preis	ca. DM 80,-

Small Soldiers



Eine Art Toy Story im Splatterformat...

Bei *Small Soldiers* handelt es sich um eine Filmadaption von Dreamworks Interactive. Während der Film erst im Herbst bei uns starten wird, ist das Spiel bereits erhältlich. Die zugrunde liegende Story ist schnell erzählt: Durch einen falsch eingesetzten Mikrochip erwachen ursprünglich harmlose Spielzeugsoldaten zum Leben und liefern sich wilde Kämpfe mit einer Gruppe wildgewordener Plastikmonster, den Gorgonites. Der Spieler steuert nun in einer Mischung aus Echtzeitstrategie und Actiongetümmel wahlweise eine der beiden Gruppen durch je zehn Missionen, erkundet Wohnzimmer, Spielzeugläden und Kellerräume, löst zwischendurch kleinere Rätsel und prügelt sich mit den Gegnern, die an allen Ecken auftauchen. Seine Kampftruppe stellt er hierzu aus insgesamt sechs verschiedenen Typen zusammen, die mit jeweils unterschiedlichen Nah- und Fernkampffähigkeiten ausgerüstet sind. Grafisch ist das Ganze recht nett gestaltet und hat besonders in der Anfangsphase einen gewissen Niedlichkeitsbonus. Auf Dauer fallen dann aber vor allem die recht plump ausgefallenen Animationen der Spielzeugsoldaten auf. Den Sound dagegen, besonders die ewig gleichen Kommentare der Figuren, kann man bei bestem Willen nur als penetrant bezeichnen. Spielerisch richtet sich *Small Soldiers* in erster Linie an jüngere Spieler und Anfänger, für Fortgeschrittene ist das Konzept zu eintönig. Höchstens ein netter Zeitvertreib und Vorübung für die lieben Kleinen, bevor man sie auf ihre erste *Starcraft*-Mission schickt... (om) ■



INFO
Dreamworks, Action-Strategie, Preis ca. DM 80,-

Get Medieval



Grafik und Sound wirken altbacken.

Erinnern Sie sich noch an diese alten Spielautomaten mit grauenhafter Grafik und schauerlichem Sound, die man alle fünf Minuten mit Markstücken füttern mußte? Wenn Sie sich allen Ernstes in diese Zeiten zurücksehnen, dann ist *Get Medieval* das Spiel für Sie! Auf der Suche nach einem großen bösen Drachen kämpfen Sie sich als schlecht animierter Fantasyrecke durch scrollende Dungeonsysteme, suchen Schlüssel, Gold und den Durchgang zum nächsten Level. Das Ergebnis erinnert fatal an mittlerweile uralte Großtaten wie *Zelda* oder *Gauntlet II*, sieht dabei aber dummerweise auch genauso aus.
Der Sound besteht aus sich ständig wiederholenden kurzen Musiksequenzen und zugegebenermaßen relativ witzigen Kurzkommentaren des Helden. Mit den Gegnern setzt man sich wahlweise im Nah- oder Fernkampf auseinander (und zwar mit derselben Waffe) oder durch Magie (mit insgesamt einem Zauberspruch).
Hat man sich schließlich bis zum Endgegner durchgekämpft, was selbst bei nur mäßig begabten Spielern schon nach kurzer Zeit geschafft sein sollte, darf man sich noch an einer unendlichen Zahl zufallsgenerierter Dungeons ergötzen oder andere unschuldige Mitmenschen vor das unsägliche Treiben auf dem Bildschirm zerren - *Get Medieval* funktioniert auch mit bis zu vier Spielern am selben Keyboard.
Eigentlich sollte man sich freuen: Das Spiel ist tatsächlich so schlecht, daß es schon wieder amüsant wird. Das Problem ist nur, wer will für so etwas schon Geld ausgeben? (om) ■



INFO
Monolith, Action, Preis ca. DM 60,-



Tellurian Defence

Nebulös

Nicht ganz ein Jahr ist es nun her, daß Psygnosis mit *G-Police* ein brillantes Stück Sci-Fi Action veröffentlichte. Nun legt man mit *Tellurian Defence* ein Spiel nach, das offensichtlich in die gleiche Kerbe schlagen will, aber nicht recht überzeugen kann.

Es steht wieder einmal schlecht um die Zukunft unseres Heimatplaneten: Klimakatastrophen, Meteoriteneinschläge, das ganze Armageddon-Programm eben. Und just als sich die Völker der Erde in trauter Eintracht zusammengeschlossen haben, um erstmal den größten Mist zu beseitigen, wird man auch noch von Aliens angegriffen – typisch. Sofort wird ein Sonderkommando gebildet, das es mit den ungebetenen Gästen aufnehmen soll. Unschwer zu erraten, welche Aufgabe dem Spieler nun zufällt...

Die insgesamt über 30 Missionen sind hierbei aufgeteilt in drei Schwierigkeitsgrade. Man fliegt in einem mit diversen Waffensystemen bestens ausgestatteten Kampfflieger über Sand- und Eiswüsten, Canyons und Städte und eliminiert die feindlichen Truppen. Parallel entwickelt sich durch Zwischensequenzen die Geschichte weiter. Das Skript hierzu stammt übrigens von Morgan Gendel, einem Autor, aus dessen Feder auch schon diverse Folgen von *Star Trek: The Next Generation* stammen. Klingt alles recht stimmungsvoll und vielversprechend, leider weist *Tellurian Defence* aber einige eklatante Mängel auf. Ein Punkt ist zum Beispiel die Grafik. Auf den ersten Blick wirken die sehr monochrom gehaltenen Landschaften, über denen permanenter Nebel schwebt, sehr stilvoll und atmosphärisch. Im Verlauf der jeweiligen Mission ändert sich daran aber rein gar nichts, so daß der originelle Grafikstil nach spätestens zehn Minuten immens langweilig wird. Beim Gameplay fällt vor allem eines auf: *Tellurian Defence* ist geradezu frustrierend schwer. Die Kombination aus sehr schnellem Tempo und ungenauer Joystickabfrage macht ein einigermaßen ruhiges Flugverhalten nahezu unmöglich. Gleichzeitig visiert man die Gegner meist als winzige, kaum erkennbare Punkte in weiter Entfernung an; spannende Dogfights à la *Wing Commander* haben sich damit quasi von selbst erledigt. So sinkt denn also die Motivation stetig und ehe man sich versieht, hat man sich doch lieber wieder *G-Police* installiert und freut sich über cleveres Missiondesign, faires Gameplay und stimmungsvolle Atmosphäre.

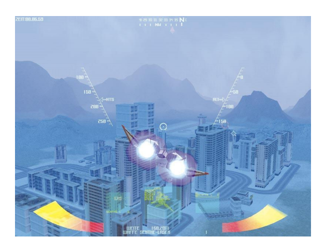
Oliver Menne ■

STATEMENT

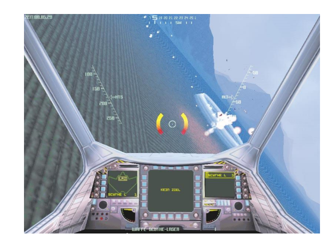
Nach einem hoffnungsvoll stimmenden Auftakt stellt sich bei *Tellurian Defence* schnell Enttäuschung ein. Das grundlegende Problem ist klar: Story und Spielprinzip sind so unoriginell, daß das Spiel lediglich durch gelungene Grafik und Effekte beeindrucken könnte. Die kargen Landschaften faszinieren aber nur in den ersten Minuten; schnell stellt sich der Verdacht ein, daß vor allem der ständig vorherrschende Nebel eher die Funktion hat, über Fehler im Bildaufbau hinwegzutäuschen. So bleibt letztlich nur ein Achselzucken über ein eher durchschnittliches Spiels.



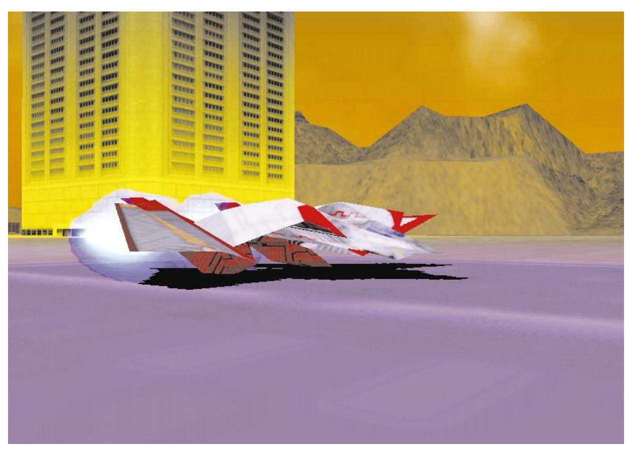
Selten wurde in einem Spiel Nebel so effektvoll als optisches Stilmittel verwendet. Das Ergebnis ist zunächst überwältigend, verliert dann aber schnell seinen Reiz.



Sehen Sie in diesem Bild einen Gegner? Den Feind visiert man meist aus großer Entfernung an, was auf Dauer frustriert.



Die Explosionen lassen sich selten aus nächster Nähe beobachten, können dann aber durchaus faszinieren.



Farbgebung und Lichteffekte werden im Spiel spärlich, aber stilvoll eingesetzt.

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	8
●	WIN 95	Internet	-
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 90, 16 MB RAM
4xCD-ROM, HD 78 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM
8xCD-ROM, HD 78 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

3D-Action

Grafik	69%
Sound	61%
Handling	57%
Multiplayer	58%
Spielspaß	56%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Psygnosis
Preis	ca. DM 80,-



Fields of Fie



Der erste Gegner: Ein hungriger Braunbär.

War along the Mohawk lautet der Untertitel dieses historischen Strategiespiels, das in etwa so aufregend ist wie ein DDR-Westernfilm der späten 70er Jahre. Hintergrund des Geschehens ist der Grenzkonflikt an besagtem Mohawk-Fluß im Nordamerika des 18. Jahrhunderts. Sie wählen aus, ob Sie sich auf die Seite der Briten oder der Franzosen schlagen. Dann übernehmen Sie die Rolle des Kommandanten einer kleinen Aufklärungstruppe und marschieren los. In den ersten Missionen ist das die Hauptaufgabe: Marschieren, bis die Stiefel qualmen. Irgendwann stürmen die Feinde aus dem Gebüsch und lassen sich in unspektakulären Echtzeit-Kämpfen hinmorden. Greifen Ihre Leute in der folgenden der insgesamt über 30 Missionen das Fort des Gegners an, wird schon mit härteren Bandagen gekämpft. Schade, *Fields of Fire* hätte was werden können. Das Rollenspielelement ist nicht übel gelungen, denn immerhin können Sie zwischen so unterschiedlichen Personen wie der trickreichen Marie Doudour oder dem bodenständigen Captain Pellin wählen. Auch besteht die Möglichkeit, im Kramladen nützliche Gegenstände einzukaufen. Leider ist aber die Handhabung des Spiels recht umständlich, und auch die Grafik kann nicht überzeugen: Immerzu sehen Sie den Männern von oben auf die Dreispitze, und die Zoomfunktion kennt auch nur zwei Stufen. Besonders nervig sind aber die wilden Bären, die zu Dutzenden die abwechslungsarme Landschaft durchstreifen und fast gefährlicher sind als die gegnerischen Soldaten. (hw) ■

RANKING

Spielspaß 53%

INFO

Empire, Strategie, Preis: ca. 80,-

Zeus



Gepflegte Langeweile in Griechenland.

Bei *Zeus* handelt es sich um ein rundenbasiertes Strategiespiel mit historischem Hintergrund. Das Ziel ist, das antike Griechenland zu erkunden, besiedeln und später zu regieren. Hierzu steht dem Spieler anfangs nur die Stadt Athen zur Verfügung, die sich zu diesem Zeitpunkt erst im Aufbau befindet. Von dort entsendet man nun Siedler, baut Dörfer und Handelsverbindungen auf, erstellt Armeen und versucht, sich langfristig auf der Karte auszubreiten, um schließlich das ganze Land zu dominieren. Der Computer kann bis zu 14 Gegner simulieren, die sich allesamt aber nicht allzu gescheit anstellen und lediglich in den höheren Schwierigkeitsgraden eine Herausforderung darstellen. Die Grundidee von *Zeus* ist somit ausgesprochen unoriginell; die Krönung des Ganzen ist aber klar die handwerkliche Umsetzung. Fast hat man den Eindruck, die Programmierer hätten es sich zum Ziel gemacht, das mit Abstand unattraktivste Spiel des Jahres zu machen. Das Interface ist extrem unkomfortabel und erlaubt dem Spieler frustrierend wenig Handlungsoptionen. Die Siedler und Armeen muß man sich als über den Bildschirm wandernde, unanimierte Symbole vorstellen. Soundeffekte, Sprachsamples oder gar Musik sind über weite Strecken nicht vorhanden, nur in Ausnahmefällen kommt man beim Anklicken einer Einheit mal in den Genuß eines „OK!".
Geringe Spieltiefe, schlechte Umsetzung: *Zeus* qualifiziert sich hiermit für die Auszeichnung „Flop des Monats". (tb) ■

RANKING

Spielspaß 18%

INFO

Blackstar Multimedia, Strategie, Preis: ca. 80,-



Chartbuster

Top of the Flops

Wet war nett. In die Rolle eines schleimigen Produzenten zu schlüpfen und Pornos herzustellen mag eine spaßige Sache sein, jedoch konnten schon dort die eigenwilligen Witze nicht jeden begeistern. Chartbuster besitzt leider den Humorpegel einer Palette Dosenbier.

Ihre Aufgabe ist es, sich als Manager einer kleinen Musikproduktionsfirma zu etablieren. Der erste Schritt besteht darin, geeignete Musiker aufzutreiben, um eine lukrative Band auf die Beine zu stellen. Zu diesem Zweck klappern Sie die In-Schuppen der Nachbarschaft ab oder Sie beauftragen eine Agentur mit der Suche nach echten Könnern. Doch selbst wenn man sich für den abgerissendsten Punk entscheidet: Geld wollen sie alle. Daher verfügt der Spieler zu Beginn über ein Stammkapital von 100.000 Mark. Dies kann dazu verwendet werden, um beispielsweise ein Tonstudio zu bauen, Versicherungen abzuschließen oder eine Marketingkampagne zu starten. Sollte im weiteren Verlauf das Geld ausgehen, ist ein Kredithai in der Nähe, der gerne seine Dienste anbietet ...

So interessant sich die Story anhört, so schlecht ist ihre Umsetzung: Zu hintermondig ist die Grafik, zu umständlich die Steuerung und zu lahm die Musik. Egal, ob Sie sich für eine Popband, eine Rapcrew oder irgend eine andere Stilrichtung entscheiden: Die Charaktere bleiben fassadenhaft. Nicht einmal ein eigenes Porträt haben die Entwickler jedem Musiker spendiert. Noch ärgerlicher ist es allerdings, daß die Personennamen dümmlichste Verballhornungen bekannter Popstars sind. Sie heißen Phil Mollins, Ringo Schwach oder Nina Hagel. Autsch! Eines der wenigen gelungenen Features ist die Kontrolle der Musikaufnahmen: Sind die falschen Leute engagiert worden, wird man dies spätestens beim Anhören ihres Mastertapes feststellen. Auch nicht übel ist der Charts-Überblick. Hier ist es möglich, die aktuelle Plazierung der eigenen Titel zu erfahren. Gerade im Vergleich mit ähnlichen WiSims fällt auf, wie eine starke Spielidee verhunzt wurde. In *Pizza Syndicate* etwa kann man Pizzas aus teils recht lustigen Zutaten wie Heuschrecken komponieren. *Chartbuster* hingegen bietet bloß die Möglichkeit, immer wieder irgendwelche Tasten in statischen Menüs anzuklicken. Richtige Animationen gibt es nur im kaum 20 Sekunden langen Intro: Ein bißchen wenig im Zeitalter von Voodoo 2 und Dolby Surround. Und wenn im Tonstudio alle drei Wochen die Wasserrohre platzen, dann geht nicht nur das Mischpult, sondern auch die Geduld des Spielers baden.

Thomas Borovskis ■

STATEMENT

Jeder Branche ihre eigene WiSim. Allerdings hätte das Musik-Business etwas Besseres verdient, als eine dämliche Aneinanderreihung plattester Kalauer. Erwartungsfroh wirft man sich ins Spielgeschehen, wird aber von einem winzigen Spielfeld und unnötiger Menü-Wirrnis rasch enttäuscht. Leider kann weder die Grafik noch die Musik überzeugen – und auf letztere kommt es in *Chartbuster* nunmal an. Schlechtester Fließband-Pop aus den mittleren Achtzigern ist eh schon die Hölle: Als Produzent dafür verantwortlich zu sein, ist niemandem zu wünschen.



"Snowy Time" von „Abgesägte Schädelplatte" auf Platz 13? Für diese Namenswahl gehört die Band eigentlich auf Platz 1 – der Top 20 des schlechten Geschmacks.



Der Hit der Gruppe Travolta klingt leider nicht so, wie der gleichnamige Schauspieler aussieht.



Das gesamte Spielfeld. Ein bißchen zu klein für einen Sim-Tower, aber dafür in bester City-Lage.



Sind Tim Trampel und Cat Teevins Zwillinge? Und was macht Indiana Jones hier?

SPECS & TECS

VGA		Single-PC	1
SVGA	●	ModemLink	–
DOS		Netzwerk	–
WIN 95	●	Internet	–
Cyrix 6x86	●	Force Feedback	–
AMD K5	●	Audio	●

REQUIRED
Pentium 100, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 40 MB

RECOMMENDED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-RAM, HD 40 MB

3D-SUPPORT
kein Support verfügbar

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	35%
Sound	25%
Handling	40%
Multiplayer	– %
Spielspaß	36%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Blackstar
Preis	ca. DM 70,-


ELMORE



Knights & Merchants

Handels-defizit

Sein Name: Peter Ohlmann. Seine Story: Die Siedler 2 programmiert, Blue Byte verlassen, Joymania gegründet. Sein neuestes Projekt: Das Aufbaustrategiespiel Knights & Merchants. Sein Problem: Alles wartet auf Die Siedler 3. Sein Glück: Knights & Merchants gibt's seit Ende August zu kaufen.

Neues aus der Provinz: Hilflos muß der König zugucken, wie sein ausgedehntes Reich immer weiter in seine Einzelteile zerfällt. Schuld daran ist sein mißratener Sprößling, der es nicht erwarten kann, bis der alte Herr freiwillig den Thron räumt. Also hilft der Prinz kräftig nach und besetzt ein Fürstentum nach dem anderen; aufsässige Ländereien werden durch Massaker in den Dörfern und Städten eingeschüchtert. Des Königs gar tapferer Hauptmann wittert fulminante Karriere-Chancen und verspricht dem verzweifelten Regenten: „Herr und Gebieter, gebt mir 20 Missionen Zeit, und ich werde nicht nur Euren letzten verbliebenen Landesteil bis auf's Messer verteidigen, sondern obendrein alle anderen Bezirke für Euch zurückerobern!". Dies ist der Auftakt für ein Aufbaustrategiespiel im *Siedler*-Format: Schon wenige Minuten nach dem Intro läßt man Dutzende fleißiger Kerlchen inmitten einer mittelalterlichen Idylle schuften, um eine Kolonie nach Maß aus dem Boden zu stampfen. Ein paar Bauarbeiter und Gehilfen sowie ein prallgefülltes Lagerhaus müssen für den Anfang genügen: Sorgfältig wählt man zunächst die Baustelle für das unentbehrliche Schulhaus, in dem zusätzliche Helfer, Handwerker und Rekruten (aus denen man später stattliche Soldaten zaubert) ausgebildet werden. Weil jedes Haus an eine Straße angeschlossen werden muß, verlegen Sie einen Pfad von Ihrem Hauptgebäude zum Bau-Grundstück, der von den Arbeitern nach und nach asphaltiert wird. Währenddessen bringen die Gehilfen Steine und Holzbretter zum Schulhaus, wo die Maurer zunächst den Untergrund einebnen, anschließend ein Gerüst aufstellen und dann Stein auf Stein schichten. Mit der Zeit wächst Ihr beschauliches Dorf zu einer mittelalterlichen Stadt heran – komplett mit Bauernhöfen, Sägewerken, Holzfällerhütten, Steinmetzen, Viehzüchtern, Bergwerken, Weingütern, Pferdeställen und nicht zuletzt Schmieden und Werkstätten, die Ihre Soldaten für den Kampf



Bei einigen Handwerkern können Sie gezielt bestimmte Mengen an Waren „bestellen". Zur Herstellung von Waffen benötigt dieser Schmied Kohle und Eisen.



Das Häuschen des Steinmetzes wird attackiert und steht bereits in Flammen - jetzt heißt's schnell Einheiten rekrutieren und die einfallenden Horden zurückschlagen.



Handäxte, Lanzen, Bögen
... stammen aus der Waffenwerkstatt (13) und werden aus jeweils zwei Brettern aus dem Sägewerk (10) zusammengeschreinert. Die fertigen Waffen landen in der Kaserne (9).

Wein
... keltert der Winzer im Weingut (7) aus den reifen Trauben, die er zuvor eingesammelt und ausgepreßt hat. Die Weinfässer dienen im Gasthof (6) zur Ernährung der Bevölkerung.

Schwerter, Piken, Armbrüste
... setzen Ihre Soldaten im Kampf ein. Damit die Kämpfer in der Kaserne (9) damit ausgestattet werden können, fertigt der Schmied der Waffenschmiede (25) aus Kohle und Eisen wirkungsvolle Waffen.

Stahlschilde
... halten mehr aus als Holzschilde und werden in der Rüstungsschmiede (16) aus Kohle und Eisen fabriziert.

Würste
... machen auch den ausgehungertsten Bewohner Ihrer Siedlung satt. Jedes Tier der Schweinezucht (4) wird in der Metzgerei (5) zu drei Würsten verarbeitet, die zum Gasthof (6) geliefert werden.

Eisen
... entsteht, wenn man das Eisen mit extrem hoher Hitze aus dem Eisenerz schmilzt. Dies geschieht in der Eisenschmelze (23), die dafür neben Eisenerz auch Kohle benötigt. Abnehmer sind die Waffen- (13) sowie die Rüstungswerkstatt (14).

Korn
... aus dem Bauernhof (1) ernährt nicht nur die Säue der Schweinezucht (4) und die Gäule im Pferdestall (8), sondern wird auch in der Mühle (2) zur Herstellung von Mehl benötigt.

Eisenerz
... wird in der Eisenschmelze (23) zu Stahl. Bergmänner gewinnen das Eisenerz in Eisenminen (24), die Sie nur am Rand eisenhaltiger Gebirge errichten können.

Mehl
... gewinnt der Müller in der Windmühle (2) aus dem Korn des Bauernhofes (1). Die Mehlsäcke transportieren die Gehilfen anschließend in die Bäckerei (3).

Goldgestein
... findet man in der Goldmine (22), das anschließend in die Goldschmelze (21) transportiert wird. Nur in gülden glitzernden Bergen lohnt sich der Bau solcher Minen.

Brot
... ist ein Grundnahrungsmittel Ihrer Untertanen. In der Bäckerei (3) zaubert der Bäcker aus einem Mehlsack zwei Laibe Brot. Beliefert wird die Backstube von der Mühle (2).

Gold
... ist eine Voraussetzung für die Ausbildung zusätzlicher Bewohner. Die Goldschmelze (21) macht aus dem Golderz der Goldmine (22) eine Schatztruhe voller Goldstücke.

gegen den großspurigen Möchtegern-König mit Waffen und Rüstungen ausstaffieren.

Veni, vidi, WiSim?

Ihre Infrastruktur basiert auf *Siedler 2*-ähnlichen Wirtschaftskreisläufen und Produktionsketten: Aus dem Getreide des Bauern wird in der Mindmühle Mehl, das der Bäcker zu Brot verarbeitet, mit dem man wiederum die knurrenden Mägen der Landbevölkerung ruhigstellt. Getreide wird zudem vom Pferdestall sowie der Schweinezucht benötigt; letztere beliefert die Gerberei mit Schweine-Häuten und die Metzgerei mit Fleisch. Abgesehen von der immens wichtigen Rüstungsindustrie ist das Wirtschaftssystem aber bei weitem nicht so komplex und differenziert wie in unserer Referenz-Handelssimulation *Anno 1602*. Zum Vergleich: Während im Sunflowers-Spiel allein rund 50 verschiedene Gebäude auf Handwerk und Landwirtschaft entfallen (inklusive den Wohnhäusern und militärischen Anlagen sind es sogar weit über 60), kommt *Knights & Merchants* gerade mal mit insgesamt (!) 24 Bauwerken aus. Die Neuerscheinung von Topware Interactive setzt allerdings auch andere Schwerpunkte als die beiden Publikumslieblinge von Sunflowers und Blue Byte: Derweil man bei *Die Siedler 2* und *Anno 1602* meist nur einen Bruchteil der Gesamtspielzeit mit Kampfhandlungen zubringt und sich stattdessen überwiegend dem Ausbauen und In-Schwunghalten der heimischen Wirtschaft widmet, ist dies bei *Knights & Merchants* lediglich das Vorgeplänkel für monumentale Schlachten. Das Fällen von Bäumen, die Getreide-Ernte, die Aufzucht von Pferden, der Abbau von Kohle und Eisenerz – all das dient letztlich nur dazu, um die Resourcen für die Erweiterung der Streitkräfte zu beschaffen. Nicht ohne Grund fungiert fast die Hälfte aller Gebäude als direkter Zulieferer von Kasernen bzw. von Betrieben zur Herstellung von Schwertern, Armbrüsten und Schilden. Weitere Indizien: In der 27-teiligen Warenliste finden sich immerhin sechs verschiedene Waffen, zwei Schild-Varianten und zwei Arten von Rüstungen; allein neun der 22 Figuren sind militärische Einheiten. Konsequenterweise handelt es sich bei einigen Missionen um reine Kampf-Einsätze, bei denen auf den Ausbau einer Basis verzichtet wird.

Where the streets have no names

Jeder Handwerksbetrieb muß mit dem entsprechenden Spezialisten (Schmied, Steinmetz, Viehzüchter usw.) besetzt werden, den Sie zuvor im Schulhaus ausbilden. Manche Berufsgruppen sind wahre Multitalente und lassen sich gleich in mehreren Betrieben einsetzen: Der Bäcker ist gleichzeitig Müller, der Metzger gleichzeitig Gerber. Maximal fünf neue Bewohner kön-



Kohle
... fördern die Bergmänner in den Kohlebergwerken (25). Weiterverarbeitet wird es in den Gold- (21) und Eisenschmelzen (23) sowie in den Waffen- (18) und Rüstungsschmieden (16). Schwarz schimmernder Boden ist ein Indiz für Kohle-Vorkommen.

Pferde
... züchtet der Pferdestall (8) – vier Ballen Korn verputzt so ein Pferd, bis es einem Ritter als galoppierender Untersatz dienen kann. Die edlen Rösser werden in der Kaserne (9) „geparkt", wo man sie mit einem Ritter bestückt.

Lederrüstungen
... schützen Axtkämpfer, Lanzenträger, Bogenschützen und Späher. Produziert werden die Gewänder in der Rüstungswerkstatt (14), die dafür auf das Leder der Gerberei (15) angewiesen ist.

Holzbretter
... hobelt der Schreiner im Sägewerk (10) aus den Baumstämmen des Holzfällers (11) zurecht. Gebraucht werden sie für die Konstruktion von Gebäuden (12) und Weinstöcken sowie für die Herstellung von Waffen in der Waffenwerkstatt (13) oder Rüstungswerkstatt (14).

Schweine
... mästet der Viehzüchter in der Schweinezucht (4) mit Getreide. Das Fleisch landet in der Metzgerei (5), über die Häute freut sich die Gerberei (15).

Baumstämme
... liefert der Holzfäller (11), wenn er die zuvor gepflanzten Bäume rodet. Auch für die Wiederaufforstung ist der Förster verantwortlich.

Häute
... entstehen, wenn man den Schweinen der Schweinezucht (4) das Fell über die Ohren zieht. Die Gerberei (15) fertigt daraus Leder für die Rüstungswerkstatt (14).

Leder
... eignet sich vorzüglich für die Herstellung von Rüstungen in der Rüstungswerkstatt (14). Die Gerberei (15) bearbeitet dazu die Häute von Schweinen (4) zu Leder.

Holzschilder
... dienen den Axtkämpfern und Spähern zur Verteidigung. In der Rüstungswerkstatt (14) fertigt der Schreiner ein Schild pro Brett.

Steine
... schlägt der Steinmetz aus den Steinbrüchen (17). Die Ziegel finden auf Baustellen (12) und beim Straßenbau (19) Verwendung. Außerdem müssen Steine im Spähturm (20) eingelagert werden.

Stahlrüstungen
... sind natürlich deutlich strapazierfähiger als Lederrüstungen (werden in der Gerberei (15) hergestellt), aber auch viel aufwendiger in der Herstellung. In späteren Missionen kommen Sie um eine Rüstungsschmiede (16) nicht herum, die enorme Mengen an Kohle und Eisen verbraucht.

nen Sie in eine Warteschlange aufnehmen und nacheinander produzieren; anschließend suchen Ihre Leibeigenen das entsprechende Gebäude auf und erledigen ihren Job ohne weiteres Zutun - abgesehen von den Soldaten lassen sich die Figuren nicht separat steuern. Auch der Warentransport erfolgt automatisch und kann nur zum Teil beeinflußt werden: Beispielsweise darf man die Belieferung bestimmter Betriebe vorübergehend unterbinden. In den Menüs stellt man obendrein ein, welche Art von Gebäuden bevorzugt mit Kohle oder Getreide bedient werden sollen. Das Material wird nur dann direkt zu einem weiterverarbeitenden Betrieb (Beispiel: Holz vom Holzfäller zum Sägewerk) gebracht, falls dieser auf dem Weg liegt; andernfalls landet das Material im Lagerhaus. Dadurch zwingt Sie das Logistik-System dazu, zusammengehörige Betriebe möglichst nahe beieinander anzulegen. Wer mehrere Lagerhäuser baut, vermeidet unnötige Fußmärsche. Nachdem sich die Priorität von Baustellen (Straßen und Äcker werden grundsätzlich bevorzugt bedient) leider nicht manuell regeln läßt, lautet eine der wichtigsten Erkenntnisse: Immer hübsch ein Gebäude nach dem anderen bauen. Sonderlich vorausschauend handeln Ihre Schützlinge im allgemeinen nicht: Holz und Steine werden erst dann zu den Baustellen gebracht, wenn dort akuter Bedarf besteht. Und weil jeder Gehilfe stur einen Auf-



Eines der reinen Kampf-Szenarien: Beim Durchqueren dieses Tals stürmen überraschend von beiden Seiten Milizen und Späher herbei und verwickeln unsere Truppen in eine blutige Auseinandersetzung. Die Art, wie sich vernichtete Soldaten „auflösen", dürfte Siedler 2-Spielern sicherlich bekannt vorkommen.



trag nach dem anderen ausführt, laufen die Gehilfen häufig „leer" durch die Gegend und nehmen auf dem Rückweg keine Waren mit. *Knights & Merchants*-Einsteiger werden obendrein die Erfahrung machen, daß sich vor hochfrequentierten Gebäuden wie dem Lagerhaus oder der Kaserne gewaltige Staus bilden. Zwar sind derlei Probleme zum Teil auch darauf zurückzuführen, daß die Bediensteten zuweilen recht kuriose Routen wählen und sich umständlich aus dem Weg gehen; das Problem löst sich jedoch fast von selbst durch konsequent großzügig angelegte Straßensysteme. Wer Hauptverkehrsadern von vornherein zwei- oder dreispurig ausbaut und Lücken zwischen den Gebäuden asphaltiert, dröselt das Figuren-Knäuel auf und beschleunigt Transporte ungemein.

Hunger!

Anno 1602-Spieler sind es gewohnt, ihre Untertanen regelmäßig mit Nahrungsmitteln zu versorgen, damit die Stimmung im Land nicht den Bach runtergeht. *Die Siedler 2*-Spieler lassen Schinken, Brot und Fische in die Bergwerke transportieren, wofür sich die Minenarbeiter mit Gold, Kohle und Eisenerz revanchieren. Existenzieller Art sind dagegen die Probleme, wenn Sie Ihren Knights (Rittern) und Merchants (Händlern) Würste, Brote und Wein vorenthalten: Sollte einer der Handwerker oder Gehilfen nicht rechtzeitig den rettenden Gasthof erreichen, stirbt er einen qualvollen Hungertod; ein Statusbalken zeigt den Sättigungsgrad. Anders als in *Die Siedler 2* sind die drei Lebensmittel nicht gleichwertig. Wurst hat den höchsten Nährwert, gefolgt von Brot und Wein. Während die Bürger regelmäßig im Gasthaus einkehren müssen, wenn sich der kleine Hunger meldet, haben es die Soldaten bequemer: sie lassen sich direkt an der Front durch Freßpaket-Lieferungen von den Gehilfen verköstigen. Gleichzeitig übernehmen die Soldaten den Schutz Ihrer Siedlungen, denn abgesehen von Wachtürmen (werfen Steinbrocken auf anrückende Krieger) existieren keine gesonderten Verteidigungsanlagen wie beispielweise Holzpalisaden, Tore oder Steinmauern. Schade eigentlich, denn dadurch ließen sich Eindringlinge besser „kanalisieren". Kommt es bedingt durch die Zugänglichkeit der Kolonien zu einem Überfall, können Sie sich ganz auf die Bekämpfung der Gegner konzentrieren: Da in Brand gesteckte Gebäude nicht allmählich niederbrennen, darf man sich mit der Reparatur Zeit lassen.

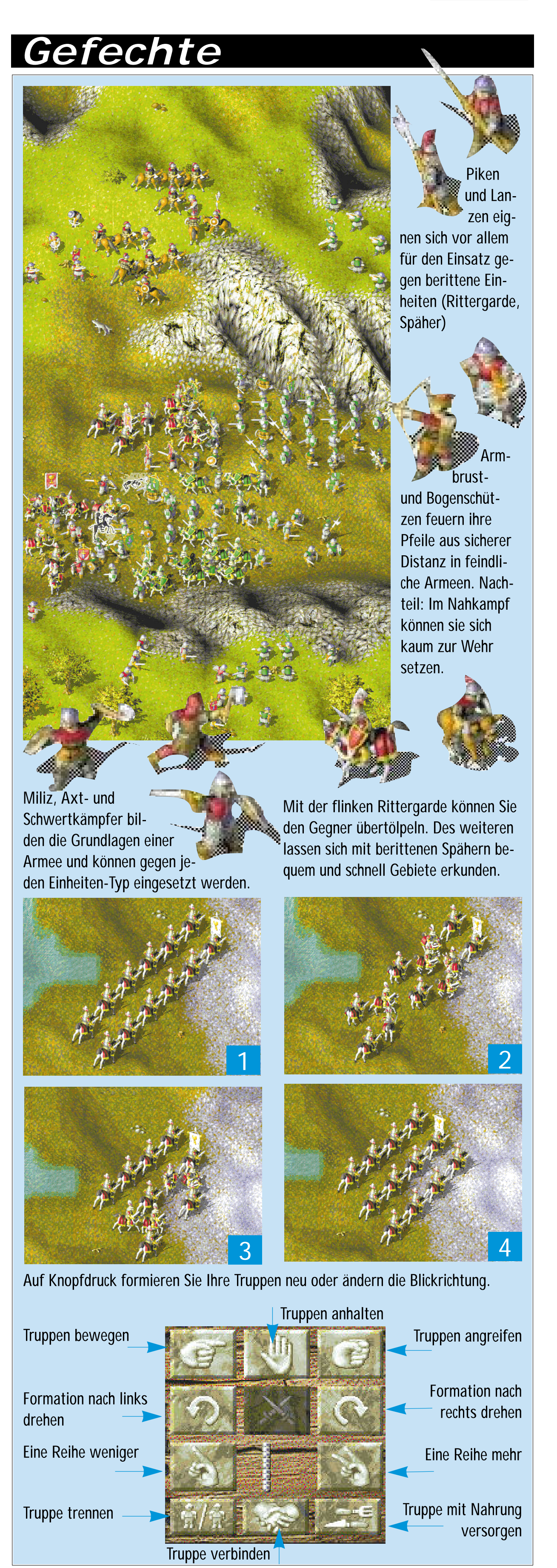
A wie Angriff

Beim Anblick der Bildschirmfotos wäre man fast geneigt, *Knights & Merchants* gewöhnliche Echtzeit-Schlachten in *Command & Conquer*-Machart zu unterstellen – also Rahmen aufziehen, Einheiten markieren, Gegner anklicken und derlei Dinge. Anstelle von wackeren Einzelkämpfern kontrollieren Sie allerdings stets eine ganze Truppe von Soldaten desselben Typs; die Gruppen lassen sich zusammenführen oder in mehrere Blöcke aufsplitten. Kommandiert werden die Teams mit einer Kombination aus Maus- und Tastatur-Steuerung: Sobald Sie einen Soldaten anklicken, öffnet sich in der Statusleiste ein Auswahlmenü mit mehreren Icons, die unter anderem das Umformieren ermöglichen. Die rechte Maustaste schickt eine Mannschaft von einem Ort zum anderen; zudem erleichtern einprägsame Tastatur-Kürzel („A" für Angriff, „V" für Verbinden etc.) das Handling. Obwohl man die Handhabung der Streitkräfte nach etwas Training mit schlafwandlerischer Sicherheit beherrscht, hätte sicherlich nichts gegen diverse Vereinfachungen (direkter Angriff durch Anklicken des Gegners) gesprochen. Zudem wäre es hin und wieder ganz praktisch, wenn sich die aktuelle Verfassung einzelner Mannen einblenden ließe, um die Siegchancen einschätzen zu können.

Enorm in Form

Wenn sich Truppen erst einmal aufeinander gestürzt haben, haben Sie keinen direkten Einfluß mehr auf das nachfolgende Getümmel. Deshalb müssen Sie sich schon vor dem Kampf Gedanken machen, wen Sie wie attackieren und vor allem, welche Formation am zweckmäßigsten ist. Die Anordnung ergibt sich automatisch aus der Anzahl der Reihen, die jederzeit erhöht oder verringert wer-

Gefechte



Piken und Lanzen eignen sich vor allem für den Einsatz gegen berittene Einheiten (Rittergarde, Späher)

Armbrust- und Bogenschützen feuern ihre Pfeile aus sicherer Distanz in feindliche Armeen. Nachteil: Im Nahkampf können sie sich kaum zur Wehr setzen.

Miliz, Axt- und Schwertkämpfer bilden die Grundlagen einer Armee und können gegen jeden Einheiten-Typ eingesetzt werden.

Mit der flinken Rittergarde können Sie den Gegner übertölpeln. Des weiteren lassen sich mit berittenen Spähern bequem und schnell Gebiete erkunden.

Auf Knopfdruck formieren Sie Ihre Truppen neu oder ändern die Blickrichtung.

den kann: Ein neunköpfiger Pulk an Milizen ergibt beispielsweise eine lange Phalanx, zwei Reihen à vier bzw. fünf Personen oder eine 3x3-Formation. Bei einem Quadrat würden sich die Krieger nach allen Seiten verteidigen. Wählt man hingegen eine breite Front, kann man den Gegner eventuell einkesseln. Der Vorteil dabei: Attacken von hinten oder von der Seite erhöhen die Wahrscheinlichkeit eines Treffers. Greift man also gleichzeitig von zwei Flanken an, hat man den Sieg so gut wie in der Tasche. Für die taktischen Qualitäten von *Knights & Merchants* spricht: Allein durch Masse lassen sich die Schlachten in den allerseltensten Fällen gewinnen. Fast immer kommt es darauf an, die Stärken und Schwächen Ihrer Krieger gezielt gegen einen bestimmten Einheiten-Typ einzusetzen. Ein Beispiel: Zwar schaden Bogen- und Armbrustschützen den gegnerischen Einheiten aus großer Entfernung, aber im Nahkampf sind sie selbst den schwächlichen Milizen schutzlos ausgeliefert. Die Rittergarde zeichnet ein hohes Tempo (ideal zum Erkunden von fremden Territorien) und beachtliche Angriffswerte gegen herkömmliche Axt- und Schwertkämpfer aus, doch die Langwaffen der Lanzenträger und Pikeniere holen die Reiter relativ schnell aus den Sätteln.



Hunger! Die „Gabel & Messer"-Symbole oberhalb der Soldaten signalisieren dem Spieler, daß er schleunigst seine Gehilfen losschicken sollte, um die ausgelaugten Bogenschützen und Pikeniere mit Würsten, Brot und Wein zu versorgen.

Lagerhaus
Was nicht sofort verarbeitet werden kann, lagern Ihre Gehilfen in diesem Lagerhaus. Ähnlich wie *Die Siedler 2* erlaubt auch *Knights & Merchants* das Verlegen von Waren von einem Lagerhaus ins andere.

Kaserne
Aus *Knights & Merchants*-Rekruten entstehen in der Kaserne neun verschiedene Soldaten-Typen, darunter Bogenschützen und Lanzenträger. Waffen, Schilde und Rüstungen müssen allerdings in der nötigen Menge vorliegen: Für einen Ritter brauchen Sie beispielsweise ein Pferd, eine Eisenrüstung, ein Eisenschild sowie ein Schwert.

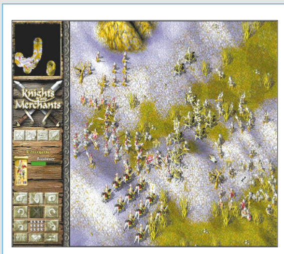
Expansion
Der *Knights & Merchants*-Spieler darf überall Siedlungen gründen, wo es die Platzverhältnisse zulassen. Aus dem Baumenü wählt man einfach das gewünschte Gebäude und markiert das Grundstück. Falls Sie ein Bauwerk nicht mehr benötigen, dürfen Sie es jederzeit abreißen.

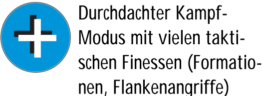
Schulhaus
Für die Ausbildung von Gehilfen, Handwerkern, Bauarbeitern und Rekruten wird jeweils eine Goldtruhe fällig.

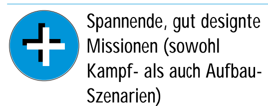
Warenverteilung
In diesem *Siedler 2*-ähnlichen Menü regeln Sie, welche Betriebe bevorzugt mit Eisen, Kohle, Holz oder Getreide beliefert werden sollen.

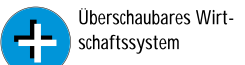
TESTCENTER Knights & Merchants

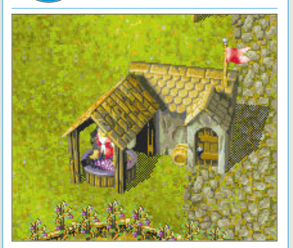
PRO & CONTRA



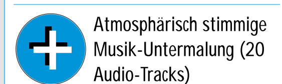

+ Durchdachter Kampf-Modus mit vielen taktischen Finessen (Formationen, Flankenangriffe)

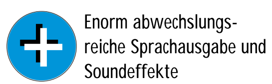

+ Spannende, gut designte Missionen (sowohl Kampf- als auch Aufbau-Szenarien)

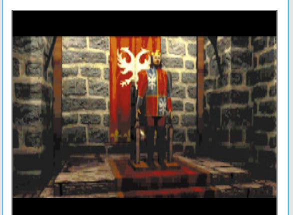

+ Überschaubares Wirtschaftssystem



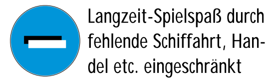

+ Äußerst liebevolle Grafik und putzige Animationen

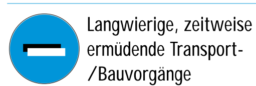

+ Atmosphärisch stimmige Musik-Untermalung (20 Audio-Tracks)

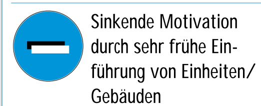

+ Enorm abwechslungsreiche Sprachausgabe und Soundeffekte



− Zweitklassig gerenderte Zwischensequenzen


− Langzeit-Spielspaß durch fehlende Schiffahrt, Handel etc. eingeschränkt


− Langwierige, zeitweise ermüdende Transport-/Bauvorgänge


− Sinkende Motivation durch sehr frühe Einführung von Einheiten/Gebäuden

IM VERGLEICH

	Kriterium	Anno 1602	Die Siedler 2 Gold-Edition	Knights & Merchants
ALLGEMEINES	Interaktives Tutorial	Ja (5 Missionen)	Ja (1 Mission)	Ja (1 Mission)
	Mehrspieler-Modus	Max. vier Spieler (Netzwerk)	Max. zwei Spieler (an einem PC)	Max. 4 Spieler (Netzwerk)
	Missionen	... + Endlosmodus	2 Kampagnen à 10 Missionen + 130 Bonuskarten	20
	Mission-Editor	Nein	Ja	Nein
	Spielgeschwindigkeiten	3	2	1
	Soundtrack	ca. 40 Minuten (WAV)	ca. 28 Minuten (Audio)	ca. 40 Min. (15 Audiotracks)
	3D-Landschaft	Nein	Ja	Ja
	Beförderung der Soldaten	Nein	Ja	Nein
	Diplomatie	Ja	Nein	Nein
	Fog of War	Nein	Ja	Ja
	Gesellschaftsschichten	5	1	1
	Gebäude abreißen	Ja	Ja	Ja
	Handel	Ja	Nein	Nein
	Kämpfe	Echtzeit (C&C-Prinzip)	Indirekt (gemäß der Voreinstellungen)	Echtzeit (Truppen)
	Schiffahrt	Ja	Ja	Nein
	Seeschlachten	Ja	Nein	Nein
	Völker	Vier Parteien	Römer, Wikinger, Afrikaner, Japaner	1
GRAFIK	Auflösungen			
	640x480	Ja	Ja	Nein
	800x600	Ja	Ja	Ja
	1.024x768	Ja	Ja	Ja
	Farbtiefe	8 Bit (256 Farben)	8 Bit (256 Farben)	8 Bit (256 Farben)
	Perspektiven	4	1	1
	Zoomstufen	3	2	1
	Zwischensequenzen	Ca. 30	Nur Intro	Ca. 10
GEBÄUDE & EINHEITEN	Militärische Einheiten	6	5	9
	Gebäude insgesamt	> 90	> 120	24
	Gebäude-Typen	58	32	25
	Bergbau-Betriebe	4	5	4
	Gebäude an Gewässern	6	2	-
	Handwerksbetriebe	15	9	10
	Landwirtschaftliche Anlagen	9	8	6
	Militärische Anlagen	9	6	1
	Spezialgebäude	15	2	3
	Produkte	23	31	27

PERFORMANCE AUFLÖSUNG: 800 X 600

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 166			Pentium 200 MMX		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Voodoo 1	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Ruckelfrei

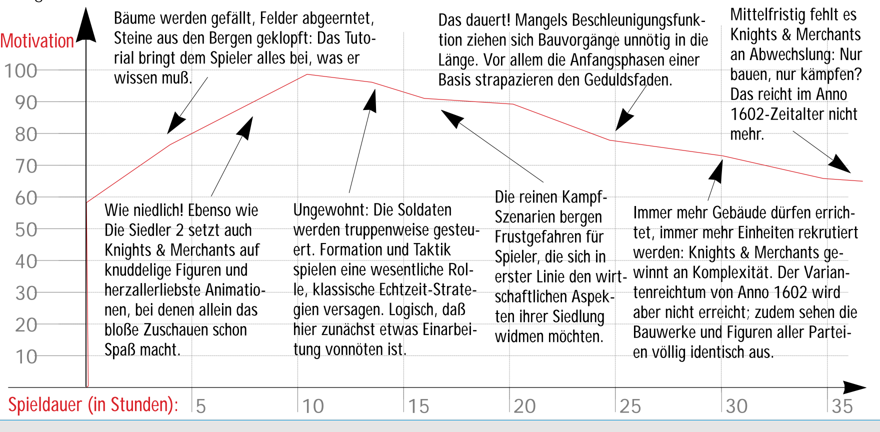
Unspielbar · Ruckelfrei · Mittel · Geht nicht

INSTALLATION

70 MB an Daten schaufelt das Installationsprogramm auf Ihre Festplatte, darunter alle Grafiken, Karten und Soundeffekte. Die Ladezeiten sind unabhängig von der Hardware-Konfiguration erstaunlich kurz – nach wenigen Sekunden kann's losgehen.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Als Aufbaustrategiespiel gehört *Knights & Merchants* zu jenen Programmen, bei denen die Zeit im Nu verfliegt. Stunde um Stunde läßt man die fleißigen Knechte Baumstämme schleppen und Schwerter schmieden. Doch die Langzeitmotivation eines Die *Siedler 2* oder *Anno 1602* wird nicht erreicht.





Kurz vor dem Ziel: Der Prinz hat sich auf seiner Festung eingeigelt. Durch die Zerstörung dieser vorgelagerten Siedlung schneiden Sie ihm den Nachschub ab.

Texturenwechsel

Die *Knights & Merchants*-Landschaft hat man sich wie ein gigantisches 2D-Stoff-Tuch vorzustellen, das aus quadratischen Kacheln besteht, die wiederum mit einer Gras-, -Stein, -Schnee oder –Sand-Textur überzogen sind. Wenn man nun für die Übergänge zwischen den einzelnen Fliesen einen entsprechenden Farbverlauf berechnet, erscheinen die eigentlich zweidimensionalen Flächen gekrümmt und damit sehr plastisch, was sich vorzüglich zur Darstellung von Höhenstufen (Hügel, Berge, Täler etc.) eignet. Das Ganze nennt man dann Gouraud Shading und wird auch bei *Die Siedler 2* und *3* eingesetzt, wenngleich man dort Dreiecke anstatt der Quadrate nutzt. Die Eckpunkte der Flächen lassen sich absenken und anheben. Will also einer der Bauarbeiter ein neues Gebäude aufstellen, muß er den Untergrund zunächst planieren und die Unebenheiten „ausbeulen" – was natürlich einige Zeit in Anspruch nimmt. Wenngleich die Pseudo-3D-Welt keinen Einfluß auf die Geschwindigkeit Ihrer Mannen hat, so kann man Schluchten, Brücken, Gewässer und andere Hindernisse dennoch für taktische Finten nutzen. Typisch für Aufbaustrategiespiele: Putzig gerenderte Animationen verführen den Spieler zum minutenlangen Vernachlässigen wichtigerer Aufgaben. Die Detailliebe geht soweit, daß Sie beobachten können, wie knuffige Ferkel im Schlamm der Schweinezucht herumkullern und wie der Winzer energisch im Weinfaß herumstapft. Außerdem erkennt man die Vorräte eines Gebäudes meist schon vor dem Anklicken, da sich Strohballen, Brote und Holzbretter rund um das Haus stapeln. Auch die Errichtung von Bauwerken wurde bislang nicht in dieser - bei *Knights & Merchants* wird noch jeder Dachziegel einzeln verlegt, jedes Fenster separat eingesetzt und jede Zinne eigens gemauert.

Dienst nach Vorschrift

Nicht in allen Missionen ist es damit getan, eine Stadt zu gründen und dann nach stundenlanger Aufbau- und Ausbildungsarbeit die erste Attacke zu starten. Vielmehr stehen Sie zuweilen unter gehörigem Zeitdruck, weil das Nachrichtensystem vom baldigen Eintreffen eines Prinzen-Heeres kündet. Zwischendurch müssen auch die Metropolen von Verbündeten gegen die Übergriffe feindlicher Truppen verteidigt werden. Bei sieben der 20 Aufträge wird sogar ganz auf den Bau von Siedlungen verzichtet: Dann sollen Sie beispielsweise mit Ihrer Armee eine Schlucht durchwandern und unterwegs alle Feinde vernichten. Meist wird vom Spieler aber verlangt, die feindlichen Anlagen in Schutt und Asche zu legen; das hemmungslose Plündern gegnerischer Lagerhäuser ist dabei ebenso wenig möglich wie das Erobern von Gebäuden. Der teils recht knackige Schwierigkeitsgrad (bedingt durch wahre Horden an feindlichen Kriegern) wird dadurch entschärft, daß die Computergegner in jeder Mission strikt nach Anleitung vorgehen – das macht die „Strategien" berechenbar und die Missionen lösbar. Stellenweise führt dies aber zu ziemlich kuriosen Aktionen Ihrer Kontrahenten, die es bedenkenlos tolerieren, wenn die eigenen Lagerhäuser in Brand geschossen werden – und das nur, weil es im „Drehbuch" nicht vorgesehen ist. Auch Reparatur-Versuche und Bauvorgänge werden Sie nur in Ausnahmefällen erleben. *Knights & Merchants* läßt sich natürlich auch im lokalen Netzwerk betreiben; für diesen Zweck liefert der Hersteller zehn Mehrspieler-Karten mit, an denen bis zu sechs Personen teilnehmen können. Während sich die Kampfszenarien für eine schnelle Runde zwischendurch eignen, müssen Sie für die Aufbau-Missionen freilich einige Stunden Zeit mitbringen. Petra Maueröder ■

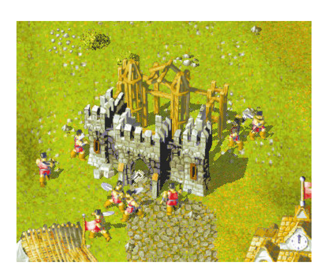
IM VERGLEICH

Anno 1602	91%
Die Siedler 2	85%
Myth	81%
Knights & Merchants	78%
Warhammer: Dark Omen	73%

An die Vielfalt eines *Anno 1602* kommt so schnell kein anderes Programm heran: Da wird produziert, verkauft, eingekauft, transportiert, rekrutiert, gekämpft und diplomatisiert – und das in einer süperb gerenderten Inselwelt. Was dem Sunflowers-Spiel fehlt: Das Wuselige und Knuddelige von Blue Bytes *Die Siedler 2* – nach wie vor eines der Highlights im Aufbaustrategie-Sektor. Wenn Sie's gern ´ne Spur kerniger und taktischer mögen, dann empfehlen wir Ihnen das Echtzeit-Gemetzel *Myth – Kreuzzug ins Ungewisse* oder *Dark Omen* von Electronic Arts, die beide ganz ohne Siedlungs-Bau auskommen.

STATEMENT

Gar groß war die Empörung im Topware-Hauptquartier, als wir *Knights & Merchants* im Preview in bester Absicht mit „Die Siedler 2 1/2" betitelten. Bei aller Freundschaft: Abgesehen von den anspruchsvollen Kampfhandlungen ist das Spiel weitgehend kompatibel mit dem Blue Byte-Zeitkiller. Daß *Knights & Merchants* bei mir nicht den maximalen Siede(l)punkt in Sachen Motivation erreicht, liegt an zwei Dingen: Zum einen zieht sich das Spiel manchmal ganz schön zäh hin – da möchte man glatt in den Bildschirm hineinkriechen und beim Bauen mithelfen, so langsam geht das voran. Zum anderen vermisse ich „Merchants" (Händler): Schiffahrt, Diplomatie oder eben der Handel hätten den Unterhaltungswert in Richtung *Anno 1602* geschraubt. Und: Weil man schon nach den ersten zehn Missionen alle Gebäude und Einheiten gesehen hat, birgt die zweite Kampagnen-Hälfte kaum noch Überraschungen. Nichtsdestotrotz: Wenn Sie auf Aufbaustrategiespiele im Mittelalter-Format mit niedlicher Zuguck-Grafik stehen und einen hohen Anteil an Gefechten verkraften, liegen Sie bei *Knights & Merchants* goldrichtig.



Gebäude werden nicht einfach „Zeile für Zeile" hochgezogen, sondern richtiggehend „gemauert."

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1	
●	SVGA	ModemLink	2	
	DOS	Netzwerk	6	
●	WIN 95	Internet	-	
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	-	
●	AMD K5	Audio		●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4x-CD-ROM, HD 70 MB

RECOMMENDED
Pentium 200, 32 MB RAM, 8x-CD-ROM, HD 70 MB

3D-SUPPORT
keine 3D-Unterstützung

RANKING

Aufbaustrategie

Grafik	85%
Sound	75%
Handling	70%
Multiplayer	??%
Spielspaß	78%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Topware
Preis	ca. DM 80,-



George Metos war bei Sculptured schon für so großartige Spiele wie NBA Jam Extreme und NHL Breakaway Hockey verantwortlich. Ob ihm die Abspaltung von Acclaim Entertainment nicht bekommen ist oder nur der Spruch „Was lange währt, wird trotzdem schlecht“ zutrifft: Stratosphere enttäuscht total.

Stratosphere – Conquest of the Skies

Ödflug



Hier wird mit modernsten Mitteln eine Festung gebaut: Links die Übersicht über die verwendeten Systeme im Stil des Windows-Explorers, oben Allgemeines.



Die sogenannte Doom-Kanone: Ein Geschütz mit Streuwirkung.



Andrew Corliss heißt der Bösewicht und ist der Grund für die ganze Chose.

Bei dem derzeit ganz erträglichen Augustwetter mag ich ja ungern herumnörgeln, aber *Stratosphere* läßt nur Zähneknirschverben und Jammeradjektive in meinem Kopf aufleuchten. Die Entwickler bei Kodiak Interactive plagen sich schon lange mit der Fertigstellung dieses 3D-Actionspiels herum. Doch erst mit Ripcord Games fand sich endlich eine geeignete Firma, die sich traut, *Stratosphere* auf die Freunde des Genres loszulassen. Dabei ist die Grundidee gar nicht mal so übel: Als Kommandant einer mit beigefügtem Editor selbst erstellten fliegenden Festung begibt man sich auf die Reise, um Rohstoffe und Feinde zu finden und, zumindest Letztgenannte, auch zu zerstören. Aber weder haut einen die lieblos gerenderte Landschaft aus dem Drehstuhl noch die kurze Einleitung: Allzu bekannt erscheint die Story vom Fantasy-Königreich, das von einem bösen Rebellen bedroht wird und von einem wagemutigen jungen Helden mittels Courage, Weitsicht und dicken Wummen gerettet werden muß. Auch die Steuerung ist nicht eben zeitgemäß. Gleichzeitig muß nämlich mittels Pfeiltasten die eigene Festung gelenkt und müssen Feinde mit dem Maus-Cursor ins Visier genommen werden. So können eigentlich nur Mutanten mit zusätzlichen Tentakeln dabei noch die Kamera positionieren und die Vorräte durchchecken. Ein weiteres Manko ist die Tatsache, daß sich die Festung immer nur in der Horizontalen halten läßt, obwohl die zum Teil äußerst steilen Canyons verführerisch zum Schrägflug einladen. Das Einsammeln der drei Rohstoffe Erz, Fels und Kristall ist ebenfalls kein durchdachter Bestandteil der Story, und dies unterscheidet *Stratosphere* etwa von der Mana-Sammelei im großartigen *Magic Carpet.* Gerade im Vergleich mit dem – immerhin jahrealten - Teppichflugklassiker zeigt sich, wie einfallslos der bombastische Fanfaren-Soundtrack bei *Stratosphere* aus den Boxen tönt. Und selbst wenn das Zusammenbasteln origineller Festungen mit anschließendem Test im Simulator keine gar so unspaßige Sache ist, so vergeht's einem spätestens dann, wenn man das liebevoll und mit viel Mühe aus sogenannten Doom-Kanonen, Hyperantrieb und meterdicken Schutzblechen zusammengebastelte Flugschiff nicht mit in die nächste Mission nehmen darf. Da wundert's einen nicht mehr, daß die Schwesterschiffe wie feindliche Festungen aussehen – zur Freude des bösen Gegenspielers.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Stratosphere bietet kurzweilige Unterhaltung: allerdings nur für Leute, die vor kurzem aus den mittleren Achtzigern hinter ihren Atari-Kisten in die Gegenwart gebeamt worden sind und sich jetzt über die hier kaum durchschnittliche 3D-Technik freuen, als könne diese allein das laue Spielkonzept wettmachen. Für alle anderen: Spielen Sie lieber zum dreiunddreißigsten Mal *X-Wing* oder das jahrealte *Magic Carpet 2* - oder freuen Sie sich auf Ripcords kommenden Knaller Space Bunnies Must Die! Mir *Stratosphere* jedenfalls werden Sie keine Himmel erobern.



Treffen sich zwei fliegende Industrieanlagen in öder Landschaft, schießt die eine...

SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	-
	DOS	Netzwerk	4
●	WIN 95	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Win 95, Pentium 133, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 67 MB

RECOMMENDED
Pentium 166 MMX, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 170 MB

3D-SUPPORT
3D-Support, Direct 3D, 3Dfx (Voodoo), Matrox Mystique

RANKING

Action

Grafik	50%
Sound	50%
Handling	45%
Multiplayer	45%
Spielspaß	40%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ripcord Games
Preis	ca. DM 80,-

„Das ist unser wichtigstes Produkt in diesem Jahr." Mit diesen Worten gab Microsoft nun endlich den Startschuß für Urban Assault, ein Spiel mit einer langen und bewegten Vergangenheit.

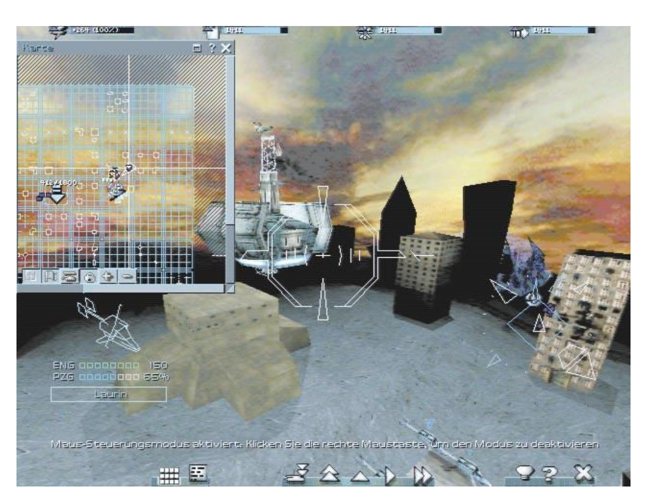
Urban Assault

Unendliche Geschichte

Das originelle Spiel stand nämlich schon kurz vor dem Aus. Nach knapp dreijähriger Entwicklungszeit, als das Spielkonzept stand, die Grafiken fertig waren und sogar eine spielbare Version existierte, kündigte plötzlich Warner Interactive den Vertriebsvertrag. Zum Glück entdeckte Microsoft das Spiel und nahm es unter seine Fittiche. Eigentlich sollte auch nur noch Feinschliff betrieben und die Bedienung vereinfacht werden. Als die angekündigten „Aufräumarbeiten" jedoch mehr als ein Jahr in Anspruch nahmen, munkelten Insider bereits von einem völlig überarbeiteten Spielprinzip. Alles falsch, denn was von Terratools in den letzten Monaten verändert wurde, läßt sich nur an winzigen Details erkennen. Es drängt sich also die Vermutung auf, daß der Veröffentlichungstermin einfach nur möglichst nahe an die Weihnachtszeit gelegt werden sollte. Egal, wichtig ist eigentlich auch nur das Spielprinzip – und das läßt sich gerade am Anfang nur schwer durchblicken. Die Actionelemente halten sich bei diesem Genremix zunächst dezent im Hintergrund, der strategische Einfluß überwiegt: Sie starten mit einer hochtechnologischen Basis, die aus purer Energie die verschiedensten Einheiten produzieren kann – das Repertoire reicht vom Kampfpanzer bis zum Helikopter, nur Gebäude können nicht errichtet werden. Per Mausklick werden die Einheiten über eine Landkarte dirigiert, wer sich allerdings auf eingefahrene Vorgehensweisen beschränkt und *Urban Assault* wie ein beliebiges Echtzeit-Strategiespiel angeht, bekommt schon nach der ersten der knapp vierzig Missionen kein Bein mehr auf den Boden. Nicht nur die Schußfrequenz, sondern auch die Geschwindigkeit der eigenen Einheiten wird vom Programm künstlich niedrig gehalten, erst wenn man selbst in eines der Fahrzeuge steigt, hat man reelle Chancen auf Erfolg.

Flaute auf dem Bau

Urban Assault spielt in einer von außerirdischen Lebewesen überfallenen Welt, entsprechend zerstört präsentieren sich auch die Landschaftstypen. Doch das eine oder andere Gebäude hat die Angriffe überstanden, darunter auch einige Laboratorien und Kraftwerke. Diese Kraftwerke liefern Energie, die in drei Bereiche investiert werden kann: Im Vordergrund steht das Schildsystem, das die Basis vor feindlichen Treffern schützt. Der zweite Bereich beschäftigt sich mit der Produktion von Einheiten und zuguter Letzt muß ab und zu der Teleporter mit Strom versorgt werden, um sich in einen friedlichen Sektor beamen zu können. Diese drei Energietanks sind die einzigen „Gebäude", die neben der Basis vorhanden sind. Wird für einen Bereich Saft benötigt, so senkt sich der Pegel in den anderen Tanks, bis sich alle drei wieder auf dem gleichen Niveau befinden. Solange die Basis über einem Kraftwerk schwebt, füllen sich die Vorräte mit gleichbleibender Geschwindigkeit wieder auf. Die Rate, mit der die Energie auf das Konto des Spielers fließt, ist von der eingenommenen Fläche auf der Landkarte abhängig. Das Gelände ist in maximal 40x40 Sektoren aufgeteilt, die durch Schüsse auf den Untergrund einzeln eingenommen werden müssen. Je mehr zusammenhängende Sektoren man besitzt, desto höher ist der Wirkungsgrad der Energieaufnahme und desto geringer ist logischerweise der Wirkungsgrad beim Gegner. Da durch den Bau neuer Fahrzeuge die Schildenergie der Basis sinkt, muß man sich sehr genau überlegen, welche Einheit wirklich benötigt wird. Dabei steht man vor einem klassischen Papier-Sche-



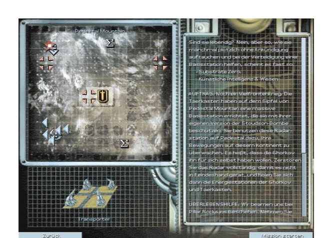
Die apokalyptischen Hintergrundgrafiken machen einen großen Teil der Atmosphäre in Urban Assault aus. Passende Gebäudegrafiken verstärken deren Effekt.



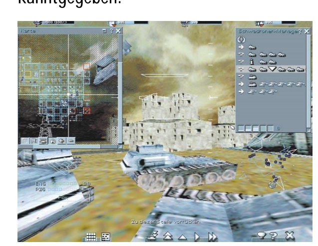
re-Stein-Dilemma: Eine Einheit, die sich beispielsweise hervorragend zur Bekämpfung von Helikoptern eignet, kann mit einem einzigen Treffer eines Feindpanzers vernichtet werden. Gleichzeitig kennt man die Strategie des Gegners und damit seine bevorzugt eingesetzten Fahrzeugtypen nicht. Große Verbände mit einer Mischung aus den schlagkräftigsten Typen wären die Lösung, da aber die Fortbewegungsgeschwindigkeiten zum Teil erheblich differieren und eine solche Taktik gehörig an den Energievorräten nagt, scheidet dieser Ansatz aus.

Hand anlegen

Eine gute Möglichkeit, mit theoretisch unterlegenen Fahrzeugen passable Ergebnisse zu erzielen, ist die direkte Übernahme der Steuerung. Die Flug- bzw. Fahrmodelle der sechs Klassen unterscheiden sich drastisch voneinander, sind aber einfach genug, um die Fahrzeuge bald zu beherrschen. Durch einen Doppelklick auf eine Einheit schwingt man sich in das Cockpit und lenkt oder fliegt durch eine stimmungsvolle 3D-Welt. Als menschlicher Pilot kann man wesentlich schneller und effektiver schießen als der Computer, auch das Lenken der trägen Kampfmaschinen gelingt besser.
Bei genauem Hinsehen erkennt man hier das vergleichsweise hohe Alter von *Urban Assault*: Die meisten Landschaftsobjekte bestehen aus extrem wenigen Flächen. Die Grafiker von Terratools haben es mit vorbildlich gelungenen Texturen jedoch geschafft, den Quadern ein lebendiges Äußeres zu verschaffen, der apokalyptische Himmel und die sehenswerten Lichteffekte verstärken diesen Eindruck.



Im Briefing werden die Positionen aller bekannten Gebäude und Gegner bekanntgegeben.



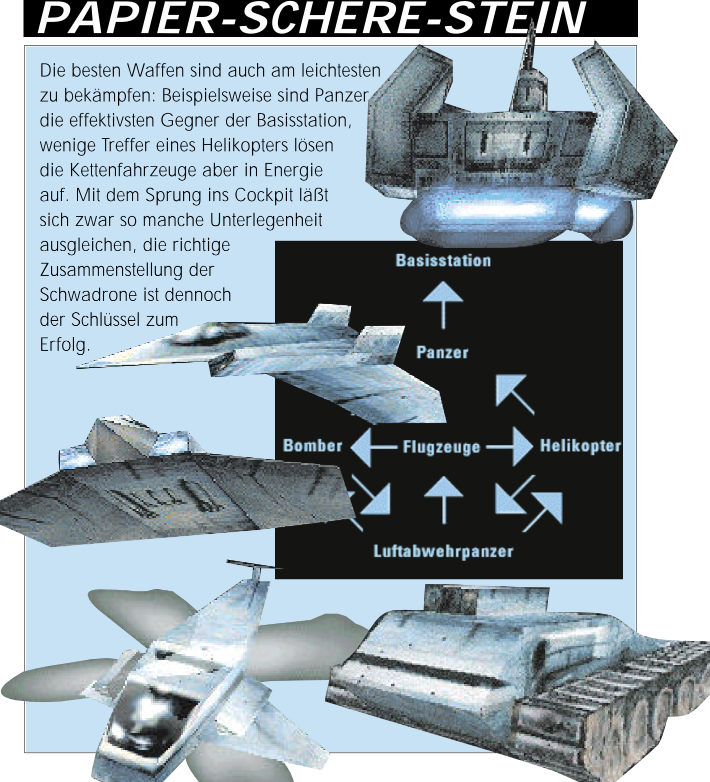
Die Schwadronen versuchen stets, möglichst nahe beieinander zu bleiben. Ab einer bestimmten Größe stehen sie sich dabei allerdings selbst im Weg.

Produktion in aller Welt

In der Landschaft sind außer den Kraftwerken auch Technologieaufrüstungen plaziert. Sobald man den entsprechenden Sektor eingenommen hat, verfügt ein Fahrzeugtyp über verbesserte technische Eigenschaften oder im Baumenü taucht eine neue Einheit auf. Um eine Mission beenden zu können, muß man übrigens nicht alle Gegner vernichten. Das Ziel besteht schlichtweg darin, die Basis in ein sogenanntes Beamgate zu teleportieren und so die Folgemissionen freizuschalten. Das Beamgate und die dazugehörenden Schlüsselsektoren sind gut bewacht, daher lassen sich größere Schlachten meist nicht ver-

PAPIER-SCHERE-STEIN

Die besten Waffen sind auch am leichtesten zu bekämpfen: Beispielsweise sind Panzer die effektivsten Gegner der Basisstation, wenige Treffer eines Helikopters lösen die Kettenfahrzeuge aber in Energie auf. Mit dem Sprung ins Cockpit läßt sich zwar so manche Unterlegenheit ausgleichen, die richtige Zusammenstellung der Schwadrone ist dennoch der Schlüssel zum Erfolg.



DIE OBERFLÄCHE

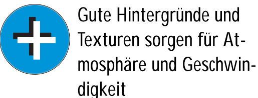


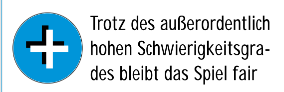
1 Baumenü mit Kosten aller Einheiten
2 Landkarte zum Fernsteuern der Schwadronen
3 Fenster zum Zusammenstellen der Schwadronen
4 Aggressivitätsgrad der aktuellen Schwadron
5 Kampfeigenschaften der im Baumenü gewählten Einheit
6 Situationsanalyse mit spezifischen Ratschlägen
7 Energiezustrom je 10 Sekunden und Wirkungsgrad
8 Schildenergie der Basis
9 Energie zum Bau neuer Einheiten
10 Beamenergie zur Teleportation der Basis
11 Beamgate
12 Geschwaderführer mit Energieanzeige
13 Geschwader mit Wegrichtung
14 Informationsfenster ein/aus
15 In gewähltes Fahrzeug springen
16 In die Geschütztürme springen
17 Zum nächsten Schwadronführer springen
18 Tätigkeit der Schwadron

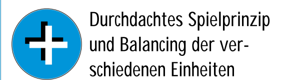
TESTCENTER — Urban Assault

PRO & CONTRA



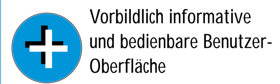

+ Gute Hintergründe und Texturen sorgen für Atmosphäre und Geschwindigkeit


+ Trotz des außerordentlich hohen Schwierigkeitsgrades bleibt das Spiel fair


+ Durchdachtes Spielprinzip und Balancing der verschiedenen Einheiten



+ Das nichtlineare Gameplay eröffnet mehrere Siegmöglichkeiten


+ Vorbildlich informative und bedienbare Benutzer-Oberfläche



– Die Missionen bieten wenig Abwechslung, häufig wiederholende Aufgaben

– Gegner hat in den ersten 20 Missionen überlegene Technologien

– Weitere Rassen sind ausschließlich im Multiplayer-Modus spielbar

– Das ewige Problem des Routefinding wurde auch hier nicht gelöst

IM VERGLEICH

GRAFIK	640x480	Ja	Ja	Ja
	800x600	Ja	Ja	Nein
	1024x768	Nein	Nein	Nein
	Farbtiefe	65.000 Farben	65.000 Farben	256 Farben
	3D-beschleunigt	Ja	Ja	Nein
ALLGEMEINES	Missionen	42	30	30
	Kampagnen	1	2	3
	Karten-Editor	Nein	Nein	Ja
	Mission-Editor	Nein	Nein	Ja
	Einheiten	16 (47 Multiplayer)	20	ca. 35
	Gebäude	3 (12 Multiplayer)	10	ca. 45
	Ressourcen	Energie	Dampf, Sonne, Wind	Mineralien, Vespin-Gas, Versorgungseinricht.
	Schwierigkeitsstufen	-	5	-
	Gebäude-Upgrades	Nein	Nein	Ja
	Gebäude reparieren	Nur Basis	Ja	Ja
	Gebäude verkaufen	Nein	Nein	Nein
	Völker	5	3	3
	Nebel des Krieges (Fog of War)	Ja	Nein	Ja
	Gleichzeitig markierbare Einheiten	Unbegrenzt	8	12
	Sammelpunkte	Nein	Nein	Ja
	Mehrere Einheiten gleichzeitig produzierbar?	-	Nein	Ja
	Wegpunkte	Ja	Nein	Ja
	Patrouillen	Nein	Nein	Ja
	Formationen	Nein	Nein	Nein
	3D-Gelände	Ja	Ja	Ja (drei Höhenstufen)
MULTIPLAYER	Multiplayer-Modi	1	1	11
	Erforderliche Original-CD-ROMs pro Mehrspieler Partie	1 pro drei Spieler	1 pro Spieler	1 pro acht Spieler
	Multiplayer-Karten	54	30	40
	Multiplayer-Karten alleine gegen Computergegner spielbar?	Nein	Ja	Ja
	Kostenloses Internet-Angebot	Gaming Zone (www.zone.com)	Activision Game Server (www.activision.com)	Battle.Net (www.battle.net)

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640 X 480

CPU (MHz)	Pentium 133			Pentium 200			Pentium II 300		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
3Dfx	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei	Spielbar	Ruckelfrei	Ruckelfrei
Software	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Unspielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Spielbar	Ruckelfrei

Unspielbar · Spielbar · Ruckelfrei · Geht nicht

INSTALLATION

Gemessen mit einem 12xCD-ROM

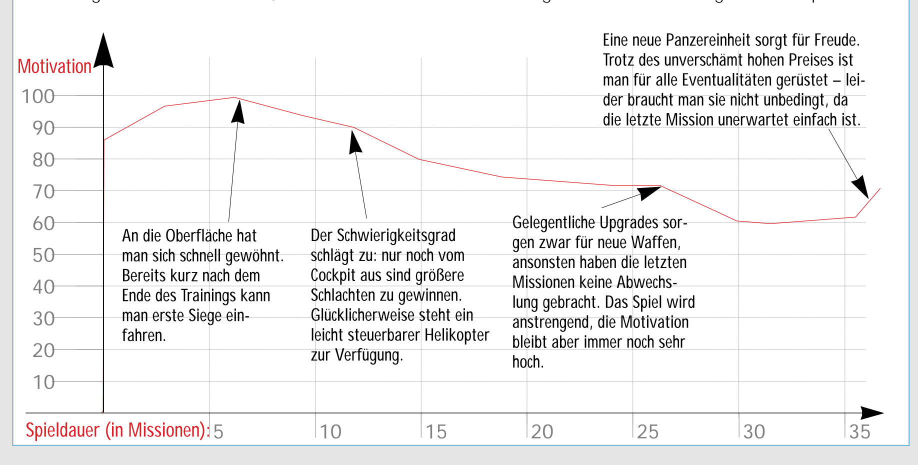
Ladezeiten mit 15 MB (klein):
Mangelhaft

Ladezeiten mit 100 MB (mittel):
Gut

Ladezeiten mit 320 MB (groß):
Sehr Gut

DIE MOTIVATIONSKURVE

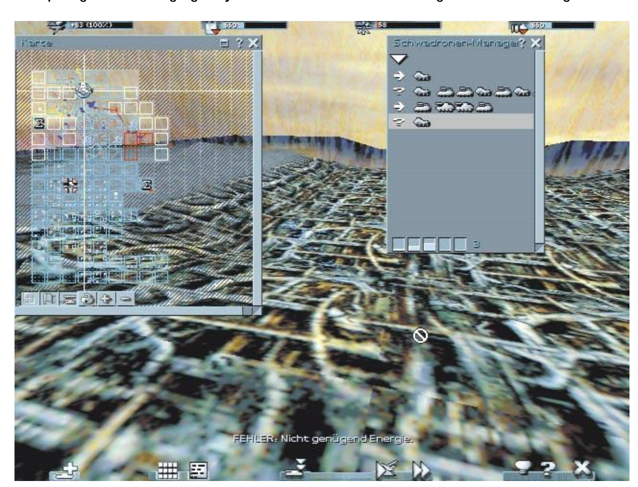
Sobald man erst einmal den richtigen Weg durch die nicht-lineare Kampagne gefunden hat, sinkt die Herausforderung drastisch. Was bleibt, ist aber immer noch ein herausragendes Echtzeit-Strategie-Action-Spektakel.







Versteckt sich der Gegner in den dichten Siedlungen, kann man die Gebäude problemlos sprengen. Allerdings geht jeder Schuß auf Kosten der eigenen Lebensenergie.





Nur sehr schwer sind die unauffälligen Gebäude zu identifizieren, die eine der begehrten und heiß umkämpften Technologieaufrüstungen beinhalten.

IM VERGLEICH

Starcraft	90%
Battlezone	86%
Urban Assault	84%
Uprising	84%
Armor Command	71%

Urban Assault bindet den Spieler nicht so stark an sich, wie beispielsweise *Battlezone*. Dafür bietet es zwei fast vollwertige Spielprinzipien und ist in dieser Hinsicht allen seinen Konkurrenten überlegen.

Die Rasse der Mykonier verkabelt jeden eingenommenen Sektor. Die Raumschiffe sind schwarze Quader aus ähnlichem Material.

meiden. Auch die Eroberung von Technologieaufrüstungen ist für den Erfolg späterer Missionen sehr wichtig. Damit eröffnet sich ein interessantes Spielkonzept: Kommt man in einer bestimmten Mission nicht ans Ziel, spielt man einfach eine andere Mission, holt sich dort eine Technologieaufrüstung und kehrt gestärkt zu der ursprünglichen Mission zurück. Auch bereits erfolgreiche Missionen darf man jederzeit ein weiteres Mal aufsuchen. Mit den Beamgates lassen sich nämlich auch kleinere Einheitengruppen teleportieren, die in der nächsten Mission dann sofort zur Verfügung stehen. Stellt sich die Zusammensetzung der Truppe als ungeeignet heraus, baut man sich in einer Vorgängermission einfach eine andere. Ein weiterer „Einrichtungsgegenstand" der stimmungsvollen Landschaften ist die „Stoudson-Bombe". Wer den Sektor der Bombe sowie die Sektoren der dazugehörigen Zünder besitzt, kann durch einen gezielten Schuß den Countdown auslösen. Nach dessen Ablauf wird alles vernichtet, was den Gegnern lieb und teuer ist: Die Basis, die Fahrzeuge und alle Kraftwerke. Nur die Einheiten des aktuellen Besitzers der Bombe bleiben ungeschoren. Ohne Kraftwerke lassen sich aber logischerweise keine Einheiten für spätere Missionen produzieren, die Bombe sollte also nur im Notfall eingesetzt werden. Die vier vom Computer gesteuerten Gegnerrassen zeigen da weniger Hemmungen und nutzen die Bombe, wo immer es geht. Ohnehin gibt das Programm sein bestes, um dem Spieler das Leben so schwer wie möglich zu machen. Seine Einheiten schickt er stets in größeren Verbänden durch die Gegend, die Basen stehen im allgemeinen an schwer erreichbaren Orten und nur zum Spielende ist die Stärke der Waffen auf ähnlichem Niveau.

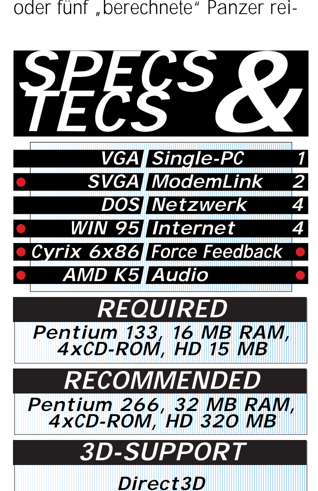
Multiplayer-Bonus

Dennoch gibt das Verhalten des Computers gelegentlich Anlaß zur Verwunderung. So befinden sich seine Basen oftmals weit abseits eines Kraftwerks, wodurch sich die Schutzschilde nicht mehr komplett regenerieren können. Sobald die Armee des Spielers eine bestimmte Größe überschreitet, verlegt sich der Computer nur noch auf das Reagieren, aktive Vorstöße gibt es nur noch selten. Anstatt die ungeschützte Basis anzugreifen, verwendet er große Teile seiner Ressourcen zur Vernichtung der feindlichen Truppen. Daß diese Strategie nicht aufgeht, zeigt sich im Multiplayer-Modus: Ein handgesteuerter oder fünf „berechnete" Panzer reichen für jede ungesicherte Basis aus. Der Multiplayer-Modus ist bei *Urban Assault* weitaus mehr, als eine der üblicher Dreingaben. Nicht nur die 54 abwechslungsreichen Karten für zwei bis vier Spieler verdienen Lob, auch die neu hinzukommenden Spieloptionen sorgen für viel Freude. Man kann die Geschicke von vier der insgesamt fünf unterschiedlichen Rassen leiten, wodurch man die Kontrolle über 31 komplett neue Einheitentypen bekommt. Die nun zur Verfügung stehenden Technologien erfordern vollkommen neue Strategien und sorgen für lang anhaltenden Spielspaß – allerdings ausschließlich für mehrere Spieler. Der von vielen Spielen bekannte Skirmish-Mode, in dem der Computer die Steuerung aller nicht von Menschen gespielten Parteien übernimmt, fehlt in *Urban Assault*.

Harald Wagner ■

STATEMENT

Die Mischung aus Echtzeit-Strategie und 3D-Action ist nach *Battlezone* nicht mehr ganz originell. Microsoft hat aber die beiden Genres zu einem völlig neuen Ganzen zusammengesetzt, das eine sehr starke Faszination ausübt. Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades, trotz der nicht ganz einfachen Steuerung und trotz der kühlen Atmosphäre kann man von den anspruchsvollen Missionen nicht genug bekommen. Lediglich etwas mehr Abwechslung hätte man sich wünschen können: Nur wenige Neuerungen verlängern im Lauf des Spiels das Baumenü und in jeder Mission müssen die gleichen Aufgaben erledigt werden.



SPECS & TECS

	VGA	Single-PC	1
●	SVGA	ModemLink	2
	DOS	Netzwerk	4
●	WIN 95	Internet	4
●	Cyrix 6x86	Force Feedback	●
●	AMD K5	Audio	●

REQUIRED
Pentium 133, 16 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 15 MB

RECOMMENDED
Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM, HD 320 MB

3D-SUPPORT
Direct3D

RANKING

Action-Strategie

Grafik	81%
Sound	75%
Handling	86%
Multiplayer	88%
Spielspaß	84%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Microsoft
Preis	ca. DM 80,-

Bundesliga Manager 98

Kaderstimmung

Effe bei den Bayern, Icke in Dortmund, der Club erstklassig: Mit aktualisiertem Datenbestand, einer Windows 95-Engine und der mega-exklusiven DFB-Lizenz startet Software 2000s Parade-Fußballmanager fast zeitgleich mit der „echten" Bundesliga in die neue Saison. Lohnt sich die Anschaffung auch für Besitzer des Bundesliga Manager 97?

Neulich in der Computerspiele-Abteilung: Auf riesigen Paletten stapeln sich die edel gestylten Bundesliga Manager 98-Packungen. „Genial – der neue Bundesliga Manager!!!!", denkt sich der arglose Kunde, händigt der Kassiererin 80 Mark in bar aus und verläßt eiligen Schrittes das Kaufhaus, um auf dem heimischen Rechner sogleich die Errungenschaft zu installieren. 170 MB später klickt er sich durch die Bildschirme und traut seinen Augen nicht – der BM 98 sieht ja aus wie der eineiige Zwilling des BM 97! Sollte Software 2000 etwa wieder die falsche Master-CD-ROM ins Preßwerk geschickt haben – so wie vor rund eineinhalb Jahren, als zigtausend faktisch unbrauchbarer BM 97-CD-ROMs in die Läden gelangten und die Nation vom Glauben an diese Ikone teutonischer Programmierfertigkeit abfiel? Wie so oft gilt auch hier: Die Geschichte des Bundesliga Managers ist eine Geschichte voller Mißverständnisse. Mit dem Kauf des BM 98 erwer-

DUELL DER GIGANTEN

Interface



Das aufgeräumte Anstoß 2-Hauptmenü ermöglicht den Zugriff auf alle Abteilungen mittels einer Iconleiste. Immer im Blick: Aufstellung und Kader. Die ausführliche Hilfe-Funktion verdient obendrein das Prädikat „Vorbildlich". Der BM 98 liefert vor allem Informationen über den nächsten Gegner sowie den bisherigen Saisonverlauf.

SIEGER: Anstoß 2.

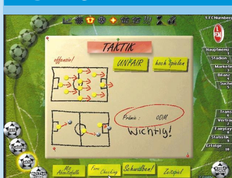
Training



Punktsieg für Anstoß 2: Über 30 Trainingsarten (darunter Anti-Abseitsfalle, Tacklings, Einwürfe uvm.) gehen weit über das Standard-Programm (Kondition, Technik, Zweikampf, Paß, Schuß, Spiel etc.) des BM 98 hinaus. In beiden Programmen kann Sondertraining für einzelne Spieler anberaumt werden.

SIEGER: Anstoß 2.

Taktik



Vom „Umtreten" gegnerischer Spieler bis hin zu „miesen Tricks" reicht die Bandbreite der Taktik-Einstellungen von Anstoß 2, während der BM 98 Einstellungen wie „Spiel durch die Mitte/über die Flügel" zuläßt. Grundlagen wie Abseitsfalle, Fore-Checking oder Zeitspiel beherrschen beide Programme. Gleichstand!

SIEGER: –.

Stadion



Rasenheizung, Flutlicht, Anzeigentafeln, der Ausbau von Tribünen (Überdachung, Steh-/Sitzplätze, VIP-Lougen) – soweit die Übereinstimmungen. Der BM 98 läßt obendrein den Bau von Imbißbuden, Fanshops und ganzer Hotels und Parkhäuser zu. Außerdem darf man in Stadionkomfort-, -zustand und –sicherheit investieren.

SIEGER: BM 98

Transfers

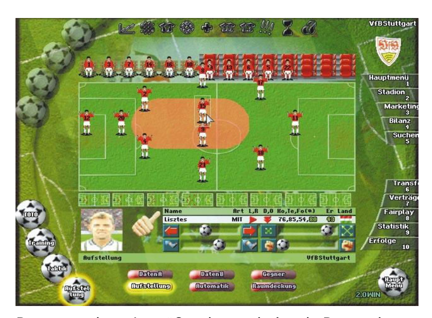


Verhandlungen mit anderen Vereinen werden im Stile einer Versteigerung abgewickelt, bei der man sein Angebot „live" um ein paar Millionen erhöhen kann. Bei Anstoß 2 nähern sich die Vorstellungen aller Parteien allmählich an: Ein witziger Morphing-Effekt in den Gesichtern zeigen die Stimmung des Verhandlungspartners.

SIEGER: Anstoß 2.


Auf die Minute genau werden Torchancen (rote Bälle), Tore, rote und gelbe Karten eingeblendet.


WM-Testspiele offenbaren etwaige Schwächen des Nationalteams, die noch entschärft werden können.


Raumgestalter: Je größer der zu deckende Raum, desto größer die Beanspruchung des jeweiligen Spielers.

ben Sie nicht weniger, aber auch nicht viel mehr als die Windows 95-Edition des BM 97. Doch wer die Großherzigkeit von Software 2000 kennt, ahnt: Das kann noch nicht alles gewesen sein.

Ende der DOS-Ära

Rein optisch merken Sie von der Umstellung von DOS auf Windows 95/98 erstmal gar nix: Alle relevanten Bildschirme und Menüs sind absolut identisch, lediglich die vorgefertigten 3D-Spielszenen legen - DirectX sei Dank - einen Zahn zu. Die Win 95-Vorteile sind mehr der subtileren Art: Im Gegensatz zum DOS-Bundesliga Manager entfallen Einmal-Amtshandlungen wie das Justieren der Soundkarte, und auch das (De-)Installieren ist komfortabler geworden. Spielprinzip, Features und Abläufe wurden 1:1 übernommen: In der Funktion eines Trainers und Managers sind Sie für das sportliche und finanzielle Schicksal eines Fußballvereins verantwortlich, den Sie über eine einstellbare Zeitspanne betreuen. Sie koordinieren das Training, buchen Trainingslager, stellen die Taktik ein, organisieren die Aufstellung, bauen das Stadion aus, investieren in die Öffentlichkeits- und Jugendarbeit, verhandeln mit Sponsoren, kaufen und verkaufen Spieler, nehmen Kredite auf und hoffen, daß Sie bei der Jahreshauptversammlung in Ihren Ämtern bestätigt werden. Zwischendurch sortiert man Statistiken, informiert sich über die Stärken und Schwächen Ihres Teams und verfolgt gebannt die holprig animierten 3D-Sequenzen.

Merken Sie was?

Wenn Sie alle BM 97-Bugfixes (aktuelle Version: 1.35) mitgemacht haben, kennen Sie das Gefühl: Jedes 6:0 wird sofort in Frage gestellt, und insgeheim mißtraut man jeder unerklärlichen Niederlage gegen theoretisch schwächere Mannschaften. Software 2000 reklamiert für seinen BM 98, daß die Auswirkungen einzelner Entscheidungen dank der überarbeiteten Formeln nachvollziehbarer geworden sind. Links-/Rechtsfüßler, Offensiv-/Defensiv-Fähigkeiten, Spieler-Erschöpfung, Fehlbesetzungen, Mannschafts-Motivation in der Halbzeitpause – das sind Aspekte, die stärker gewichtet wurden. Rein subjektiv dürften die wenigsten BM 97-Kenner meßbare Unterschiede zum BM 98 feststellen – zu viele Faktoren beeinflussen eine Bundesliga Manager-Partie. Was haben die Programmierer darüber hinaus an neuen, tollen Features eingebaut? Seit neuestem gibt es ein Mannschaftsprämiensystem, wodurch das Aushandeln der Zulagen mit jedem einzelnen Spieler entfällt. Wenn Sie Partien „live" mitverfolgen, dürfen Sie neuerdings Freistoß-, Eckstoß- und Elfmeter-Schützen selbst bestimmen. Im EM-/WM-Modus obliegt Ihnen das Ansetzen von Freundschaftsspielen gegen National-



Super-Mario oder Effenberg? Matthäus oder Scholl? Bei Frei- und Eckstößen sowie Elfmetern dürfen Sie ab sofort höchstpersönlich den Schützen bestimmen.

3D Szenen



Schön, daß die BM 98-Grafik-Engine an Tempo zugelegt hat, aber wer schaut sich das uninspirierte Rumgegurke der Kicker wirklich an? Auch die technisch weit besseren, abwechslungsreicheren Anstoß 2-Filmchen sind nichts für die Ewigkeit, doch zumindest wird meist passend von Premiere-Reporter Ploog kommentiert.

SIEGER: Anstoß 2

Editor



Spieler, Vereine, Schiedsrichter und Stadien lassen sich bei Bedarf mit dem BM 97-Editor umbenennen; Wappen dürfen durch PCX-Bilder ersetzt werden. Der Anstoß 2-Editor kann noch mehr: Von Haut- und Haarfarbe einzelner Spieler bis hin zu den Fangesängen als WAV-Datei läßt sich so ziemlich alles korrigieren.

SIEGER: Anstoß 2

Statistiken



Unglaublich, welche Vielfalt an Tabellen und Diagrammen Ascaron auffährt: Über 100 Statistiken können abgerufen werden. Vom Angstgegner über Elfmeter-Killer und Rekordnationalspieler bis hin zum meistverkauften Trikot reicht die Informationsflut. Damit geht Anstoß 2 weit über die Serien und Rekorde von BM 97 hinaus.

SIEGER: Anstoß 2

Sponsoren



Als Anstoß 2-Spieler überlassen Sie die Anheuerung von Werbetreibenden einer Agentur. Nur mit dem Hauptsponsor müssen Verhandlungen geführt werden, alles weitere wird über den „Sponsorenpool" abgewickelt. Beim BM 98 wird über jede Bande gesondert verhandelt; auch Trikot-Werbeflächen und TV-Rechte dürfen Sie vermarkten.

SIEGER: BM 98

Automatik



Der BM 98 automatisiert für arbeitsscheue Manager so ziemlich alles: Training, Manndeckung, Stadionausbau, Werbung, Taktik, Aufstellung, Eintrittskartenpreise usw. Bei Anstoß 2 ist dies leider nur über Umwege möglich (Co-Trainer ermöglicht automatische Aufstellung, Agentur kümmert sich um Sponsoren).

SIEGER: BM 98

TESTCENTER — Bundesliga Manager 98

PRO & CONTRA



+ Viel Atmosphäre (original Spieler-Namen, Vereins-Namen und –Wappen)





+ Alle relevanten Ligen, alle nationalen und internationalen Wettbewerbe

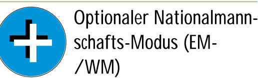


+ Einfache Bedienung, hohes Maß an Übersichtlichkeit





+ Umfangreicher Stadion-Ausbau

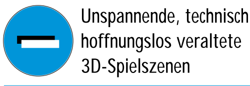


+ Optionaler Nationalmannschafts-Modus (EM-/WM)

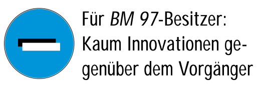


+ Automatik-Funktion für alle relevanten Abteilungen

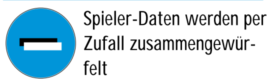




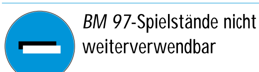
– Unspannende, technisch hoffnungslos veraltete 3D-Spielszenen



– Für *BM 97*-Besitzer: Kaum Innovationen gegenüber dem Vorgänger



– Spieler-Daten werden per Zufall zusammengewürfelt



– *BM 97*-Spielstände nicht weiterverwendbar

IM VERGLEICH

	Kriterien	Anstoß 2	Bundesliga Manager 97	Bundesliga Manager 98
ALLGEMEINES	Betriebssystem	Windows 95	DOS	Windows 95
	Grafik	640x480, 256 Farben	640x480, 65.000 Farben	640x480, 65.000 Farben
	Simulierte Ligen	Deutschland, England, Frankreich, Spanien, Italien	Deutschland, England, Frankreich, Spanien, Italien	Deutschland, England, Frankreich, Spanien, Italien
	Nationale Ligen	1. / 2. Bundesliga, Regional-Ligen	1. / 2. Bundesliga, Regional-Ligen, Ober-Ligen	1. / 2. Bundesliga, Regional-Ligen, Ober-Ligen
	UI-Cup	Ja	Ja	Ja
	UEFA-Cup	Ja	Ja	Ja
	DFB-Pokal	Ja	Ja	Ja
	Champion's League	Ja	Ja	Ja
	Pokal der Pokalsieger	Ja	Ja	Ja
	DFB-Ligapokal	Nein (nur Anstoß 2: Verlängerung)	Ja	Ja
	EM-/WM-Modus	Nein (nur Anstoß 2: Verlängerung)	Ja	Ja
	Original Spieler- und Vereinsnamen/Logos	Nein	Ja	Ja
	Saisondaten	1997/98	1997/98	1998/99
	Multiplayer-Modus: Anzahl der Spieler	1-4	1-4	1-4
	Spielbare Saisons	1 bis 100	1 bis unendlich	1 bis unendlich
	Schwierigkeitsstufen	5	10	10
	Komplexitätsstufen	-	3	3
	Startliga frei wählbar?	Nein	Ja	Ja
	Spielmodi	Manager-Karriere, Karriere mit Vereinsauswahl, Feste Spieldauer mit Vereinsauswahl	Deutschland und/oder EM-/WM-Modus	Deutschland und/oder EM-/WM-Modus
GRAFIK	Hilfe-Funktion	Ja	Nein	Nein
	Editor	Ja	Ja	Ja
	3D-Spielszenen	Ja	Ja	Ja
	3D-Grafikkarten-Support für Spielszenen	Nein	Nein	Nein
FEATURES	Aufstellungs-Automatik	Ja (nur mit Co-Trainer)	Ja	Ja
	Berücksichtigung des Wetters	Ja	Ja	Ja
	Co-Trainer	Ja	Ja	Ja
	Derbys	Ja	Ja (optional)	Ja (optional)
	Doping	Ja	Nein	Nein
	Hallenturniere	Ja	Ja	Ja
	Kommentierung der Spielszenen	Ja	Ja	Ja
	Presse-Interviews	Ja	Ja	Ja
	Spiele verlegen	Nein	Ja	Ja
	Spieler können neue Positionen „erlernen"	Ja	Ja	Ja
	Spieler verleihen	Ja	Ja	Ja
	Spieler-Beobachtungen	Ja	Ja	Ja
	Spieler-Versicherungen	Ja	Ja	Ja
	Taktik-Automatik	Nein	Ja	Ja
	Trainings-Automatik	Ja	Ja	Ja
	Trainingslager	Ja	Ja	Ja
	Vereinswechsel	Ja	Ja	Ja
	Zufalls-Ereignisse	Ja	Ja	Ja

PERFORMANCE — AUFLÖSUNG: 640 X 480

CPU (MHz)	Pentium 100			Pentium 166			Pentium 200		
RAM	16	32	64	16	32	64	16	32	64
Software									

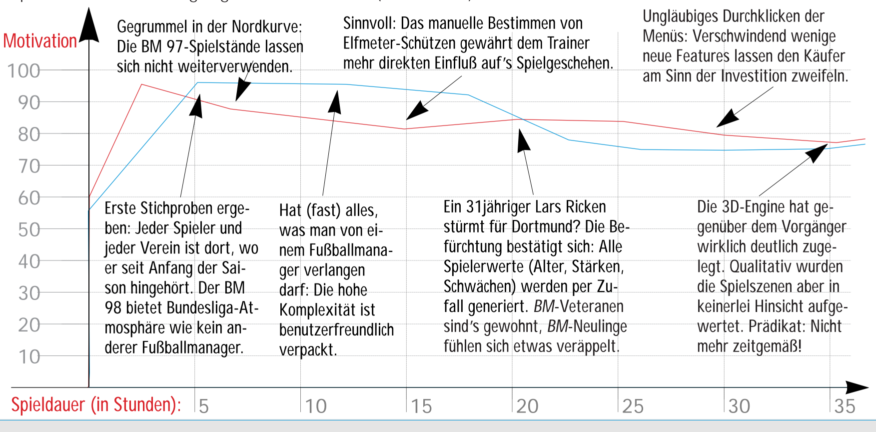
Unspielbar · Ruckelfrei · Spielbar · Geht nicht

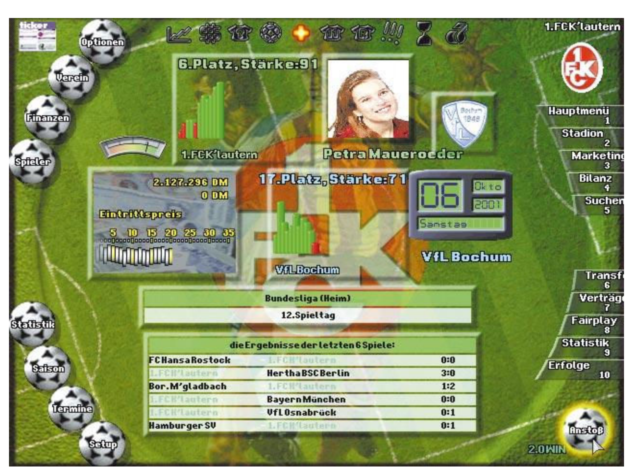
INSTALLATION

100 oder 170 MB – das ist im Zeitalter der 5 GB-Festplatten fast keine Frage mehr. Im Gegensatz zur 97er-Fassung mit ihren rund 300 MB Vollinstallation glänzt der *BM 98* durch Genügsamkeit und legt trotzdem an Tempo zu. Als Bremse erweisen sich die sechs Audiotracks.

DIE MOTIVATIONSKURVE

Zwei Motivationskurven? Aufgrund der geringen Änderungen (optischer wie inhaltlicher Art) gegenüber dem *BM 97* nimmt der Spielspaß bei Kennern der Serie (rote Linie) einen etwas anderen Verlauf als bei Spielern, die den „Vorgänger" nicht besitzen (blaue Linie).





Auch das Hauptmenü blieb unverändert: Links die Menüs, in der Mitte praktische Daten und Statistiken, rechts das frei belegbare Funktionstasten-Menü.

mannschaften anderer EM-/WM-Gruppen. Zwar wurden einige Sprachaufnahmen ergänzt, doch Interview-Fragen wiederholen sich nach wie vor viel zu häufig – was auch für die Musik gilt: Die Musik-Abteilung hat zur Feier des Tages einen einzigen neuen Audio-Soundtrack (jetzt: sechs) spendiert. Bereits auf der Packungsrückseite des *BM 97* versprochen und nicht eingehalten, sucht man beim *BM 98* erneut vergeblich nach modem-tauglichen Multiplayer-Funktionen. Immerhin darf man jetzt im Mehrspieler-Modus (Kategorie: „Maximal vier Spieler drängeln sich vor einem PC") jederzeit aussteigen, ohne daß sich Ihre Mitspieler mit einem verwaisten Geister-Manager herumplagen müßten. Noch immer leidet der *BM 98* unter skurrilen Kindereien; beispielsweise dürfen Sie keinen Spielstand vom selben Tag einladen, falls es mit dem Klassenerhalt doch nicht geklappt haben sollte (kleiner Tip: einfach Spiel neu starten, dann funktioniert's trotzdem). *BM 97*-Spielstände lassen sich grundsätzlich nicht weiterverwenden.

STATEMENT

In der Disziplin „Programmcode-Recycling" kann Software 2000 mittlerweile auf eine beachtliche Tradition zurückblicken (siehe *F1 Manager Professional*). Zur Perfektion getrieben hat die Eutiner Wiederaufbereitungsanlage diese Kunst mit einem Programm, das sich vordergründig nur minimal vom „Vorgänger" unterscheidet. *Bundesliga Manager 98* alias „*Bundesliga Manager 97* für Windows 95" – wer braucht ihn also wirklich? Stammkunden der Serie dürfen diese „Neuheit" ruhigen Gewissens verpassen: Immerhin 40 Mark zahlt man als BM 97-Besitzer für aktuelle Saisondaten, ein neues Handbuch und triviale Neuerungen, die sich auch in einem wenige KB großen Update unterbringen ließen – da stimmt meines Erachtens das Preis-/Leistungsverhältnis hinten und vorne nicht. Für Neukunden gilt: Der *BM 98* ist nach wie vor eine hochklassige und mittlerweile ausgereifte Management-Simulation mit viel Flair; vor allem Einsteiger und Gelegenheitsspieler haben damit ihren Fußballmanager-Meister gefunden.

Erste deutsche Bunte Liga

In der aktualisierten Datenbank werden alle Spieler-Transfers sowie Auf- und Abstiege berücksichtigt. Die DFB-Lizenz sorgt zudem für authentische Vereinsnamen und –logos sowie „echte" Spielernamen – und zwar quer durch alle Ligen. Wenngleich die Positionen auf dem Spielfeld weitestgehend mit der Realität übereinstimmen, hört die Wirklichkeit bereits bei Alter, Größe, Trikot-Nummer und nicht zuletzt beim Portrait (Effenberg sieht aus wie Balakov) wieder auf – wundern Sie sich also nicht, wenn Sie im Kader des FC Bayern München einen 20jährigen, 1,87 m (!) großen Jüngling mit der Rückennummer 3 namens Lothar Matthäus entdecken. Begründet wird dies von Herstellerseite damit, daß kickende Methusalems schon nach ein, zwei Saisons den Dienst quittieren würden – was angeblich so manchen Bundesliga Manager in mittelschwere Depressionen stürzt. Auch Stärken und Schwächen (Kopfbälle,



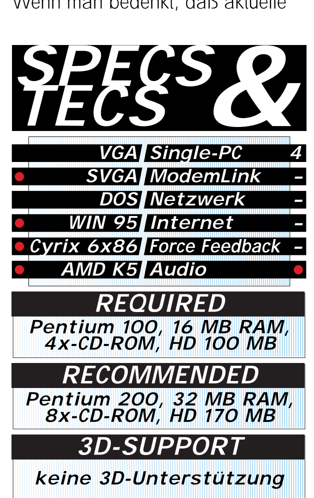
Ein paar neue Fragen hätten's schon sein dürfen: Die sporadischen Presse-Interviews wiederholen sich viel zu häufig.

Technik, Zweikampf etc.) werden nach dem Zufallsprinzip verteilt und haben wenig mit den tatsächlichen Bundesliga-Verhältnissen gemeinsam: So mancher „Bank-Angestellte" erreicht höhere Werte als die „echten" Superstars seines Teams - soviel zum Thema Atmosphäre. Weitere Konsequenz: Da für die Nationalmannschaft standardmäßig die besten Bundesliga-Spieler nominiert werden, besteht das Team ausschließlich aus fiktiven „Nobodies". Kuriosität am Rande: Wenn Sie Ihren Jugendspielern einen Profi-Vertrag unterschreiben lassen, weisen die Kerle vom Start weg exorbitante Qualitäten auf – durch den Verkauf von ein, zwei dieser Wunderkinder finanzieren Sie mal eben Millionen-Projekte wie Autobahnzubringer oder eine neue Tribüne.

Sonderangebot für BM 97-Besitzer

Aus alt mach neu: Alle bei Software 2000 registrierten *BM 97*-Käufer sollten mittlerweile per Post ein „faires, attraktives Update-Angebot" (Zitat Ende) erhalten haben. Für unwiderstehliche 40 Mark bekommt man eine original *BM 98*-CD-ROM nebst überarbeitetem Handbuch. Wenn man bedenkt, daß aktuelle Saisondaten zeitweilig via Gratis-Patch (unter anderem auf der PC Games-Cover-CD-ROM 3/97) unter's Volk gebracht wurden, dürfte mancher Kunde die verwegene Frage stellen, wie sich der doch recht happige Preis legitimiert. Ascaron beispielsweise verkauft für weniger Geld eine üppige *Anstoß 2*-Zusatz-CD („Verlängerung") mit Dutzenden sinnvoller Ergänzungen, die sich die Kundschaft gewünscht hatte. Schwer vorstellbar, daß der engagierte Bundesliga Manager-Fanblock nicht mehr an vernünftigen, umsetzbaren Vorschlägen zustande gebracht hat als „Ich will den Elfmeterschützen selbst auswählen!".

Petra Maueröder ■



IM VERGLEICH

Anstoß 2	92%
Bundesliga Manager 98	81%
Bundesliga Manager 97V 1.35	80% *
DSF Fußballmanager 98	64%
FIFA Soccer Manager	55% *

Da der *BM 98* inhaltlich ganz der Alte ist, tritt er – was die PC Games-Wertung anbelangt - fast auf der Stelle. Durch das Windows 95-Fundament wird in erster Linie der technologische Rückstand gegenüber dem souverän führenden *Anstoß 2* verringert. Der *DSF Fußballmanager 98* empfiehlt sich in erster Linie durch seinen günstigen Preis, ist spielerisch aber eher Kreisklasse. Die FIFA-Lizenz erlaubt EA Sports auch beim *FIFA Soccer Manager* die Nutzung von Original-Namen und –Vereinen; abschreckend wirkt jedoch die starke Anlehnung an die nüchterne Optik britischer Fußballmanager.
* abgewertet

RANKING

Wirtschaftssimulation	
Grafik	80%
Sound	70%
Handling	85%
Multiplayer	50%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 80,-

Anno 1602 – fünf Monate danach

Jahrhundertwerk

1998 im Jahre des Herrn: Anno 1602 ist das bislang meistverkaufte und beliebteste PC-Spiel der Saison. Doch was macht eigentlich die Faszination von Anno 1602 aus? Was finden andere an diesem Programm besonders gelungen? Was ist verbesserungswürdig? Brandaktuelle Umfrage-Ergebnisse, Daten und Fakten, Interviews und nicht zuletzt exklusive Informationen und Screenshots zur offiziellen Anno 1602-Zusatz-CD-ROM liefert Ihnen die erste Folge unserer neuen Rubrik „Feedback".



Jürgen Reußwig hat allen Grund zum Jubeln: „*Anno 1602* hat sich seit April diesen Jahres im deutschsprachigen Raum über 300.000 Mal verkauft", berichtet der Entwicklungsleiter von Sunflowers stolz. „Damit können wir die höchste Abverkaufszahl verbuchen, die ein Spiel in Deutschland jemals in einem solchen Zeitraum erreicht hat". Weder *Command & Conquer* noch *StarCraft* noch *Tomb Raider 2* haben innerhalb so kurzer Zeit so viele Fans gefunden. Seit der Veröffentlichung Anfang April hält sich der Dauerbrenner konstant an der Spitze der Verkaufs-Hitparaden und wurde erst vor kurzem von *Commandos* abgelöst. Nicht einmal Mega-Hits wie *StarCraft, Unreal, Forsaken* oder *Frankreich 98* kamen auch nur ansatzweise an die Verkaufszahlen dieses Aufbaustrategiespiels heran, die Sunflowers freilich auch einem cleveren Kopierschutz zu verdanken hat. Bis zum Jahresende wird damit gerechnet, daß sich die Zahl der *Anno 1602*-Süchtigen auf eine halbe Million erhöht. Wenige Wochen vor der Veröffentlichung der mit Spannung erwarteten Mission-CD-ROM haben wir die *Anno 1602*-Fans um ihre Meinung gebeten und Tausende von Fragebögen ausgewertet, die von Besuchern der PC Games-Homepage (http://www.pcgames.de) und repräsentativ ausgewählten Abonnenten ausgefüllt wurden.

Gesellschafts-Spiel

Wichtigstes Ergebnis: Die in erstklassig gerenderter Grafik verpackte Mischung aus Aufbauen, Produzieren, Entdecken, Handeln und Kämpfen kommt beim Publikum extrem gut an. Über 90 % sind hochzufrieden und sagen: Der Kauf hat sich auf alle Fälle gelohnt. Weit über 60 % aller Befragten würden eine Spielspaß-Wertung von über 90 % vergeben; ein gutes Drittel hält eine Wertung zwischen 80 % und 90 % für gerechtfertigt. Dieses sensationelle Ergebnis straft all jene Lügen, die die Qualitäten von *Anno 1602* gnadenlos unterschätzt haben. Doch wer spielt eigentlich *Anno 1602*? „Den „typischen" *Anno 1602*-Spieler gibt es eigentlich gar nicht", weiß Jürgen Reußwig. „Aufgrund seines Designs wird Anno 1602 gleichermaßen von Freaks und von Neueinsteigern mit Begeisterung gespielt." Nach seinen Erfahrungen siedeln bereits dreijährige Kinder zusammen mit ihren Eltern, der älteste aktenkun-

> »Wir haben uns bemüht, alle Wünsche der Anno 1602-Fans zu berücksichtigen«
> Jürgen Reußwig, Entwicklungsleiter



Neue „Non Player-Characters" (Personen und Tiere) bevölkern die Anno 1602-Welt. In den Meeren tummeln sich beispielsweise Delphine, Kraken und Wale.

dige Teilnehmer ist 67 Jahre. Auch die PC Games-Umfrage bestätigt: *Anno 1602* begeistert Jung und Alt - den 9jährigen Grundschüler genauso wie den Maler- und Lakkiermeister, den Azubi oder Studenten genauso wie kaufmännische Angestellte, Diplom-Ingenieure und Polizeibeamte. „Besonders erfreulich ist auch, daß *Anno 1602* sehr viele Frauen anspricht", verkündet Jürgen Reußwig. In der Tat liegt der Anteil der Spielerinnen laut Umfrage bei überdurchschnittlichen 11 %!

Endloser Spielspaß?

„Wenn ich einmal angefangen habe zu spielen, kann ich nicht mehr aufhören" – solche Aussagen bekamen wir in unserer Umfrage mehr als einmal zu lesen. Der enorme Suchtfaktor ist „schuld" daran, daß sich 80 % mehr als zwei Stunden am Stück diesem Spiel widmen; bei einem Viertel aller Befragten läuft *Anno 1602* sogar täglich. Dies erklärt auch, warum die Flut an Leser-Einsendungen selbst Monate nach der Veröffentlichung noch ungebrochen anhält - über 20 Seiten Tips & Tricks hat PC Games bislang zu diesem Titel veröffentlicht. Neben Grafik, Spielprinzip, Komplexität und Atmosphäre wird vor allem die Langzeitmotivation („Das Endlos-Spiel garantiert tatsächlich endlosen Spaß") gewürdigt. Viel Lob kassiert auch der Sunflowers-Komponist für seine Soundtracks: „Endlich mal eine Musik, die nicht nach einer Stunde auf die Nerven fällt." Weil dies heutzutage alles andere als eine Selbstverständlichkeit darstellt, honorieren viele *Anno 1602*-Spieler die Tatsache, „daß es nahezu fehlerfrei auf den Markt gekommen ist". Die lange Test-Phase hat sich also ausgezahlt. Die wenigen verbliebenen Bugs (keine Einträge in der Highscore-Liste, ruckelnder Mauszeiger, fehlende Pausenfunktion im Multiplayer-Modus usw.) gehören seit dem Patch mit der Versionsnummer 1.03 der Vergangenheit an. Vereinzelt berichten Spieler noch von Grafikfehlern, was sich aber meist auf eine veraltete DirectX-Version zurückführen läßt. Außerdem in der Kritik: Anzeige falscher Werte, Spielstände lassen sich nicht mehr einladen, der Netzwerk-Modus neigt zu Instabilitäten, und einige Ereignisse (Pest, Feuer) werden nicht mitabgespeichert.

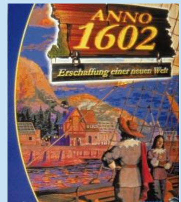
Rauchen schadet Ihrer Gesundheit

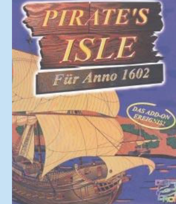
„Bei *Anno 1602* müßten eigentlich alle Leute Lungenkrebs haben",

UNTER FALSCHER FLAGGE

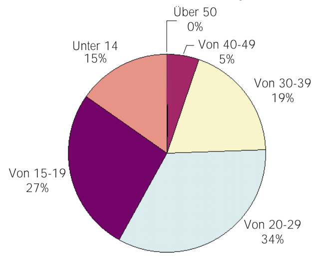


Man kennt's: Kaum kommt ein halbwegs erfolgreiches Spiel auf den Markt, schrauben vorwitzige Programmierstuben mal eben ein paar Missionen zusammen und verdienen mit schnell dahinproduzierten Zusatz-CD-ROMs kräftig am Boom mit. Während beispielsweise kein Add-On der Reihe MAXIMUM FUN ohne das amtliche Okay des jeweiligen Herstellers vom Stapel läuft, schadet die häufig miserable Qualität „illegaler" Spielspaßverlängerungs-CDs nicht nur dem Geldbeutel der Kunden, sondern auch dem Image des ursprünglichen Programms. Und das veranlaßt immer mehr Firmen dazu, streng gegen den Wildwuchs vorzugehen. So hat beispielsweise die deutsche Virgin Interactive-Niederlassung einen Verkaufs-Stop von Dutzenden unautorisierter *Alarmstufe Rot*-Zusatz-CD-ROMs erreicht. Ähnlich die Situation bei *Anno 1602*: Durch (ent-)täuschend ähnliche Verpackungen erweckten *„Pirate's Isle"* und *„A. D. – Die Eroberung geht weiter"* den Eindruck einer offiziellen Zusatz-Software; in Wirklichkeit befanden sich auf den CD-ROMs lediglich Spielstände und Shareware-Cheat-Programme. Wie wehrt sich Sunflowers dagegen? „Wir haben uns zunächst einmal öffentlich von diesen Produkten distanziert, da sie leider sehr oft mit Sunflowers als Hersteller in Verbindung gebracht werden und wir von vielen Käufern dieser Add-Ons angesprochen werden, die von der Produktqualität maßlos enttäuscht sind", beklagt Jürgen Reußwig. „Auf der rechtlichen Seite haben wir die Herausgeber dieser Add-Ons aufgefordert, den Vertrieb einzustellen und diese Produkte umgehend vom Markt zu nehmen. Abhängig von den jeweiligen Reaktionen werden wir weitere rechtliche Schritte gegen die Hersteller einleiten."

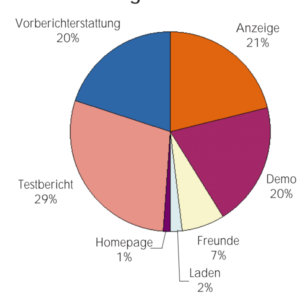




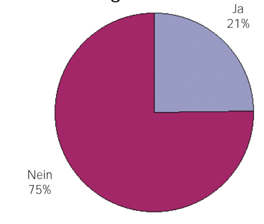
Wie alt sind Anno 1602-Spieler?



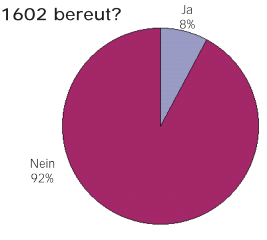
Wie sind Sie auf Anno 1602 aufmerksam geworden?



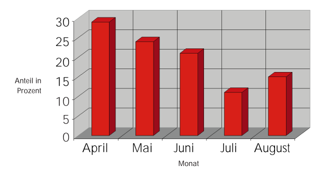
Haben Sie Bugs entdeckt?



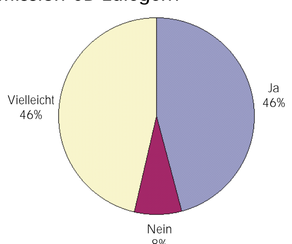
Haben Sie den Kauf von Anno 1602 bereut?



Wann haben Sie Anno 1602 gekauft?



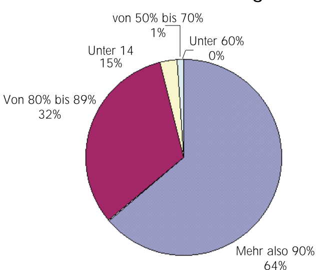
Werden Sie sich die offizielle Mission-CD zulegen?



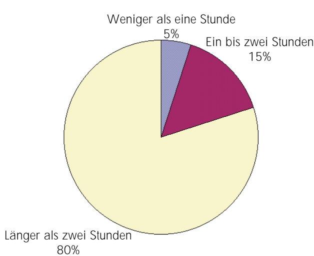
Nutzen Sie den Multiplayer-Modus?

Ja 40%
Nein 60%

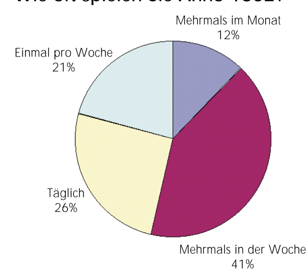
Welche Spielspaß-Wertung würden Sie für Anno 1602 vergeben?

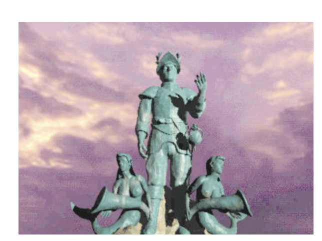


Wie lange spielen Sie „pro Sitzung" an Anno 1602?



Wie oft spielen Sie Anno 1602?







Für besondere Leistungen wird der Spieler mit neuen Zwischensequenzen belohnt.

philosophiert einer der Befragten und spielt damit auf die gigantischen Mengen an Luxusgütern an, die von den Bewohnern verlangt werden. Auch die ständigen Piratenüberfälle bereiten vor allem Gelegenheitsspielern viel Kopfzerbrechen. Der doch recht knackige Schwierigkeitsgrad der Missionen zählt mit zu jenen Aspekten, die bei den Käufern weniger gut ankommen. Dies deckt sich mit den Erfahrungen, die die Sunflowers-Hotline in den vergangenen Monaten gemacht hat: „Die häufigsten Fragen beziehen sich auf Lösungshilfen zu einzelnen Szenarien", erzählt Entwicklungs-Chef Reußwig. „Neben diesen Lösungshilfen drehen sich die Fragen der Kunden oft um das Handling der Einheiten im Kampf." Unter den Antworten in der Kategorie „Was mir an *Anno 1602* nicht gefällt" finden sich außerdem die zu kleinen Inselgrößen, der fehlende Editor, die wenigen Statistiken, einige Details der Benutzeroberfläche und die zahlenmäßige Begrenzung der Schiffe („20 Schiffe sind echt knapp, wenn man über 12.000 Leute zu versorgen hat!").

Es kann nur eine geben

Die gute Nachricht: Fast alle Kritikpunkte gehören mit der Mission-CD der Vergangenheit an. Das Erweiterungsset wird den Titel „Neue Inseln, neue Abenteuer" tragen und neben 40 zusätzlichen Szenarien und 200 neuen Inseln auch besonders große Inseltypen umfassen, mit viel Platz für gigantische Zuckerrohr-Plantagen und riesige Metropolen. Weil der Kampfmodus des öfteren in der Kritik stand, hat Sunflowers nicht nur die Steuerung vereinfacht und das Soldaten-Limit erhöht - Jürgen Reußwig: „Der Computergegner wurde bei seinem Verhalten im Kampf weiter optimiert. Er reagiert jetzt schneller auf Angriffe, verteilt seine eigenen Einheiten nach einem neuen Schema und kann sich natürlich auch durch Wald kämpfen." – das Anlegen von billigem Wald anstelle teurer Stadtmauern funktioniert künftig also nicht mehr. Und wie sieht es mit zusätzlichen Bauwerken und Einheiten aus? „Als neues Gebäude wird es die oft gewünschte Wassermühle geben. Daneben gibt es noch ein paar grafische Ergänzungen, die jedoch keinen direkten Einfluß auf den Spielablauf haben." Diese „grafischen Ergänzungen" erhöhen den „Wuselfaktor": Nicht nur auf den Straßen wird durch umherwandelnde Bürger mehr los sein, auch zusätzliche Tiere bevölkern die Szenerie.

FLOP 20

Was hat Ihnen an *Anno 1602* nicht gefallen?

1. Kampfhandlungen
2. Benutzeroberfläche
3. Zu kleine Inseln
4. Kein Editor
5. Piratenplage
6. Auf Dauer eintönig
7. Hoher Schwierigkeitsgrad
8. Zu wenig Statistiken
9. Begrenzung der Schiffs-Menge
10. Künstliche Intelligenz
11. Zu wenig Missionen
12. Minimap dreht sich nicht mit
13. Kein „Abwracken" von Schiffen
14. Nervige Musik
15. Zu lange Spielzeit im Netz
16. Zu wenig Schiffs-Typen
17. Ärger mit CD-Fehlpressung
18. Kein Entlassen von Soldaten möglich
19. Zu geringer Wuselfaktor
20. Umständliches Verladen von Einheiten

TOP 20

Was hat Ihnen an *Anno 1602* besonders gut gefallen?

1. Grafik / Animationen
2. Spielprinzip (WiSim+Aufbauen+Kampf)
3. Handel / Wirtschaftssystem
4. Komplexität
5. Musik / Sound
6. Atmosphäre
7. Langzeitmotivation
8. Vielfalt an Berufen / Gebäuden / Gütern
9. Kampfhandlungen
10. Multiplayer-Modus
11. Bedienung / Steuerung
12. Einsteigerfreundlichkeit
13. Zwischensequenzen
14. Keine Hektik
15. Missionen
16. Gleichbleibende Herausforderung
17. Friedlichkeit des Szenarios
18. Künstliche Intelligenz
19. Diplomatie
20. Läuft auch auf schwächeren PCs

Meerwert

Falls Sie bestimmte Schiffe nicht mehr benötigen, dürfen Sie diese seit neuestem „abwracken" (= verschrotten); auch überflüssig gewordene Soldaten lassen sich bei Bedarf pensionieren. Eine Übersicht informiert über bereits errichtete Gebäude eines bestimmten Typs (Beispiel: 5 Bäckereien, 3 Tabakplantagen usw.). Künftig werden Sie per Sprachausgabe auf unrentable Handelsrouten aufmerksam gemacht; auch für den Fall, daß die Warenbestände im Kontor unter einen bestimmten Mindestwert sinken, werden Sie gewarnt. Die Problematik, daß sich die Übersichtskarte beim Rotieren der Ansicht nicht mitdreht, bleibt auch weiterhin bestehen; zur besseren Orientierung wird auf der Minimap ein Positionsrahmen eingeblendet, der die Blickrichtung anzeigt. Die Kartengröße bleibt den Entdeckern jedoch genauso erhalten wie die Piratenplage: „Man kann das Piratennest und sämtliche Piratenschiffe zerstören. Danach hat man eine ganze Weile Ruhe



Es klappert die Mühle am rauschenden Bach: Die von vielen Anno 1602-Fans gewünschte Wassermühle feiert in der Mission-CD Premiere.

vor den Freibeutern", verrät Jürgen Reußwig. „Irgendwann siedeln sich jedoch neue Piraten an. Eine endgültige „Beseitigung" ist daher nicht möglich." Herzstück der Mission-CD-ROM: Ein Karten-Editor, mit dem sich eigene Inselwelten designen lassen. Um dem Spieler das mühselige Verlegen von Küstenstreifen zu ersparen, wählt man aus einer riesigen Bibliothek mit Hunderten von Ländereien einfach eine Insel aus und plaziert sie auf der Meeresfläche. Die Insel darf natürlich auch gedreht und verschoben werden. „Der Editor ist primär zur Erstellung von Mehrspieler-Szenarien gedacht", erklärt Jürgen Reußwig. „Man kann jedoch auch problemlos Maps für den Einzelspieler-Modus entwerfen. Das heißt, man editiert eine Inselwelt, verteilt die Ressourcen und baut die Städte genau wie im Spiel. Soll der Computer später eine dieser Städte übernehmen,



Der Editor enthält Hunderte von Inseln in allen Größen und Formen. Ob sich ein Eiland für den Anbau von Gewürzen, Kakao usw. eignet, regeln Sie im rechten Menü.



Wir bauen uns ein Piratennest: Das Baumenü des Editors enthält neben sämtlichen bisherigen Gebäuden auch die Kontore, Türme und Schiffe der gefürchteten Seeräuber.

muß man allerdings darauf achten, daß die Infrastruktur der Stadt auch logisch funktioniert." Sowohl das Erstellen eigener Inselwelten als auch das Bearbeiten vorgegebener Karten ist möglich. Neue Zwischensequenzen, Zufallsereignisse und Musikstücke runden die Mission-CD-ROM ab.

Konkurrenz-Denken

Natürlich gibt es bei Sunflowers und MAX Design Überlegungen für einen zweiten Teil von *Anno 1602* (der übrigens NICHT Anno 1603 heißen wird). Die Vorbereitungen laufen bislang hinter verschlossenen Türen. Jürgen Reußwig: „Zur Fortsetzung können wir zum jetzigen Zeitpunkt beim besten Willen noch nichts sagen. MAX Design und wir arbeiten gerade am offiziellen Add On zu *Anno 1602* und den fremdsprachigen Versionen. Erst wenn diese Arbeiten abgeschlossen sind, werden wir mit den Arbeiten an einem Nachfolger beginnen." Was wünschen sich eigentlich die *Anno 1602*-Fans für den zweiten Teil? Häufig genannt wurden unter anderem Naturkatastrophen (Vulkanausbrüche, Überschwemmungen, Erdbeben), Wettereinflüsse, Jahreszeiten, eine andere Epoche, 3D-Gelände, Wegpunkte für Handelsrouten, historische Szenarien, die Möglichkeit zur Eroberung von Gebäuden, stufenloses Zoomen der Ansicht, ein „Karriere-Modus" und die Aufhebung der Schiffsbegrenzungen. Auch „virtuelle Spaziergänge in den Städten" könnten sich manche Hobby-Spieledesigner vorstellen. Sicherlich nicht ganz unbeeinflußt vom angekündigten *Age of Empires 2* (siehe Special in PC Games 9/98) wird auch der Ruf laut nach mehr Völker mit individuellen Gebäuden, Einheiten und Eigenschaften sowie realistischeren Größenverhältnissen zwischen Figuren und Umgebung. *Die Siedler 3* (Blue Byte) und *Age of Empires 2* (Microsoft) – das sind die beiden Konkurrenten, denen am ehesten zugetraut wird, die Vormachtstellung von *Anno 1602* zu gefährden. Wie beurteilt Sunflowers die Konkurrenz? Jürgen Reußwig: „Natürlich verfolgen wir gespannt die Entwicklung von *Die Siedler 3*, zumal es ein Produkt aus Deutschland ist. Laut Designer Bruce Shelley soll bei *Age of Empires 2* das Wirtschaftsmodell und der Handel weiter ausgefeilt werden, was eine Annäherung an das *Anno 1602*-Design bedeutet. Was den Aspekt des grafischen Designs betrifft, behalten wir noch *Caesar 3* im Auge. Meiner Meinung nach lassen sich hier viele Parallelen zu *Anno 1602* erkennen." Mit dem *Anno 1602*-Nachfolger darf frühestens zur Weihnachtszeit 1999 gerechnet werden. Bis dahin werden noch viele Inseln besiedelt und Waffenstillstände gebrochen: Fast die Hälfte aller *Anno 1602*-Besitzer will sich definitiv die offizielle Mission-CD-ROM zulegen, weitere 46 % spielen zumindest mit dem Gedanken. Ob sich die Investition von 40 Mark lohnt, erfahren die Wankelmütigen in einem fundierten Test in der kommenden Ausgabe.

Petra Maueröder ■

COMMANDOS

In der nächsten Ausgabe widmen wir uns dem Echtzeit-Taktik-Meilenstein *Commandos* von Eidos Interactive, der sich seit seinem Erscheinen ein heißes Kopf-an-Kopf-Rennen mit *Anno 1602* in den Verkaufshitparaden liefert. Und dafür brauchen wir natürlich wieder Ihr Feedback. Sie sind inzwischen ein echter *Commandos*-Profi? Dann sollten Sie an unserer Aktion teilnehmen und Ihre Meinung kundtun. Und so funktioniert's: Schreiben Sie die Nummer der Frage nebst Antwort auf eine Postkarte oder senden Sie einen Brief an folgende Adresse:

Computec-Verlag
Redaktions PC Games
Feedback: Commandos
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Als kleines Dankeschön verlosen wir unter allen, die sich an unserer Aktion beteiligen, stapelweise wertvolle Preise (unter anderem Add-Ons aus der bekannten MAXIMUM FUN-Reihe). Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Wenn Sie an dieser Verlosung teilnehmen möchten, vergessen Sie bitte nicht, Name und Anschrift anzugeben.

Natürlich können Sie auch via e-Mail teilnehmen: redaktion@pcgames.de (bitte Stichwort „Feedback: Commandos" angeben). Oder Sie schauen auf unsere Homepage: Auf www.pcgames.de finden Sie den Fragebogen zum bequemen Ankreuzen und Eintragen.

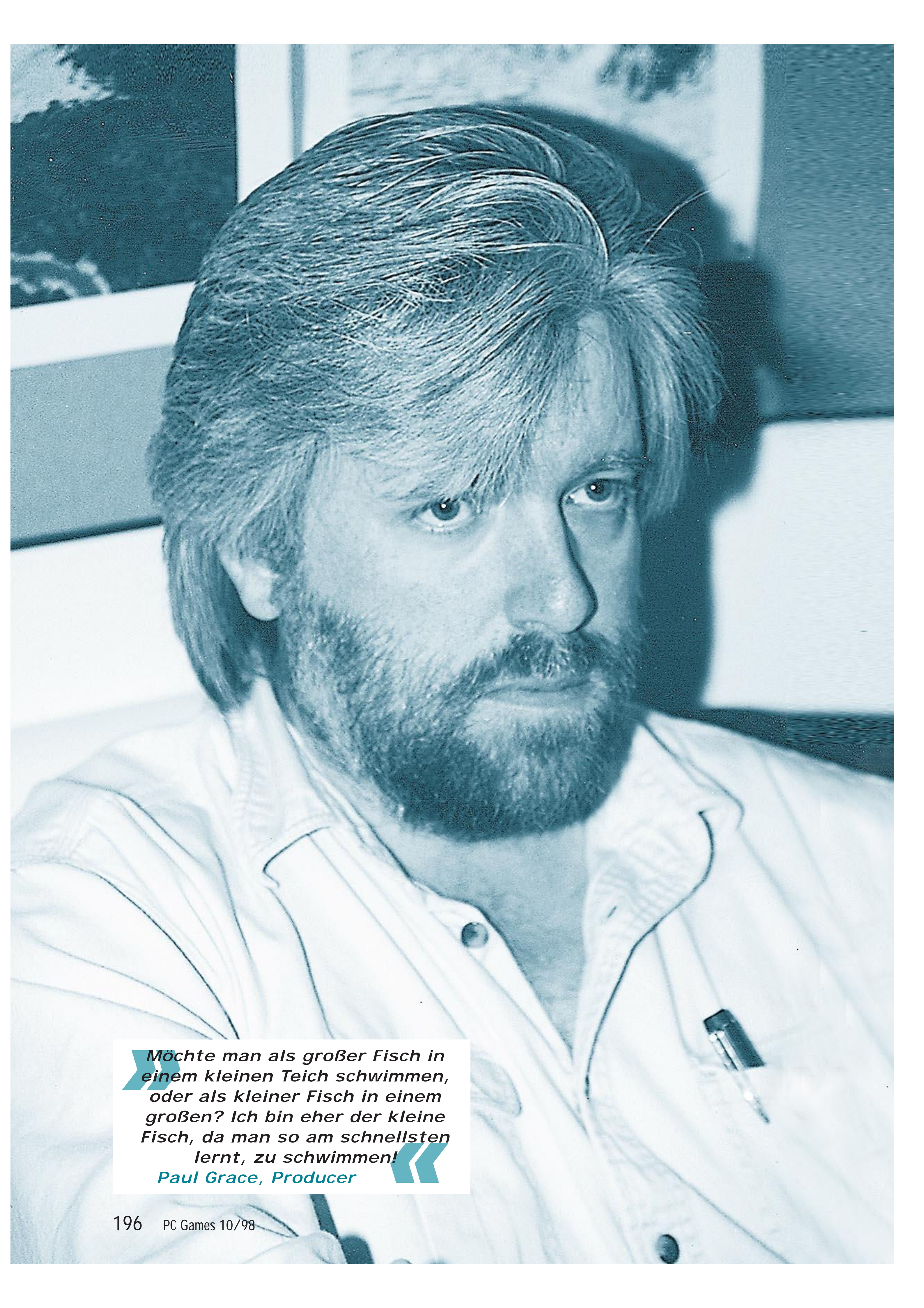
1. Wann haben Sie *Commandos* gekauft?
2. Wie sind Sie auf *Commandos* aufmerksam geworden?
3. Wie oft spielen Sie *Commandos* ?
4. Wie lange spielen Sie pro „Sitzung" an *Commandos* ?
5. Welche Spielspaß-Wertung würden Sie für Commandos vergeben?
6. Haben Sie Bugs in *Commandos* gefunden? Wenn ja, welche?
7. Nutzen Sie den Multiplayer-Modus von *Commandos* ?
8. Was gefällt Ihnen an *Commandos* besonders gut?
9. Was gefällt Ihnen an *Commandos* überhaupt nicht?
10. Haben Sie den Kauf von *Commandos* bereut?
11. Würden Sie sich eine *Commandos* -Zusatz-CD zulegen?
12. Werden Sie sich den Nachfolger von *Commandos* kaufen?
13. Was wünschen Sie sich für einen eventuellen Nachfolger?

Für unsere Statistiken:

14. Alter
15. Männlich / weiblich?
16. Beruf

Teilnahmebedingungen:

- Teilnahmeberechtigt sind alle PC Games-Leser, ausgenommen der Mitarbeiter des Computec-Verlags sowie von Eidos Interactive Deutschland.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 18. September 1998.
- Die Antworten haben keinerlei Einfluß auf Ihre Gewinn-Chance.
- Wir garantieren Ihnen, daß wir alle Angaben lediglich für die redaktionelle Berichterstattung verwenden und nicht an Dritte weitergegeben.



»Möchte man als großer Fisch in einem kleinen Teich schwimmen, oder als kleiner Fisch in einem großen? Ich bin eher der kleine Fisch, da man so am schnellsten lernt, zu schwimmen!«

Paul Grace, Producer



Paul Grace

Überflieger

„Flugsimulationen - wie langweilig“, kritisieren die Gegner. „Der einzige Grund, einen PC zu kaufen“, argumentieren die Anhänger. Paul Grace ist zweifellos ein leidenschaftlicher Fan des Genres, schließlich bastelt der Vizepräsident und Entwicklungsleiter von Jane‘s Combat Simulations seit zwölf Jahren nichts anderes. Schluß ist noch lange nicht, glaubt er. Vor allem will er dafür sorgen, daß künftig mehr Spieler Flugsimulationen kaufen. Wie, das verriet er uns während eines Gesprächs im Jane‘s-Hauptquartier.

Das Thema könnte kaum kontroverser sein: Flugsimulationen. Man liebt sie, oder man haßt sie. Aber auch die Liebhaber teilen sich in zwei Fraktionen auf, die selten einer Meinung sind. Die einen bevorzugen möglichst realistische, komplexe Simulationen, die diesen Anspruch auch verdienen, die anderen dagegen begeistert einfach das Gefühl, ein Flugzeug zu steuern, auch wenn dies einfacher als in Wirklichkeit sein sollte. Einer, der seit nunmehr zwölf Jahren in der Szene kräftig mitmischt, ist Paul Grace. Die größte Anerkennung brachte ihm *Chuck Yeager's Air Combat* aus dem Jahr 1991 ein, doch Paul ist das nicht genug. Der 39jährige will künftig nicht nur den Respekt der kritischen Simulations-Fans, sondern auch mehr kommerziellen Erfolg - Stichwort Massenmarkt. Selber hackt Paul schon lange keinen Code mehr in den Rechner, denn als Entwicklungsleiter des Electronic Arts-Labels *Jane's* Combat Simulations ist er derjenige, der die Designer, Programmierer und Grafiker am Händchen nimmt und für einen möglichst reibungslosen Ablauf während der Entwicklung sorgt. Davor allerdings steht wie immer die wichtige Konzeptphase, bei der er mit seiner Erfahrung großen Einfluß besitzt.

> »Ich glaube, die meisten Leute, die sich für Computer interessieren, tun das wegen der 3D-Fähigkeiten der Maschinen.«
> **Paul Grace, Producer**

Dabei begann alles ganz anders. Paul arbeitete für eine Bank und pflegte dort Konten, was er als wenig interessant empfand. Computer- und Videospiele hatten es ihm aber schon zu jener Zeit besonders angetan: „Ich habe in einer Bank gearbeitet, da mußte man einfach spielen!“, lacht er. Der Apple II, damals eines der modernsten Geräte, war für Paul viel zu teuer, weswegen er sich einen Commodore 64 zulegte, auf dem er schnell munter drauflosprogrammierte. „Ich wollte einfach die coolsten Spiele überhaupt machen“, erzählt er rückblickend. Seine Ausbildung bei der Bank, für die er Verwaltungssoftware erstellte, und das Designen von Brettspielen kamen ihm dabei zu Hilfe. „Mein erstes Spiel war ein Flugsimulator, komplett in 6502-Maschinensprache geschrieben. Es war interessant und hat Spaß gemacht. Aber ich kam nicht gerade gut voran.“ Trotzdem hatte er bald vom öden Bank-Job die Nase voll und beschloß, fortan für Electronic Arts zu arbeiten. „Die hatten ein Spiel namens *M.U.L.E.*, das eines meiner Lieblingsspiele ist, also dachte ich, daß es der richtige Platz sei, um meine Talente als genialer Programmierer für Flugsimulationen einzubringen“, resümiert er mit ironischem Unterton. Nicht ohne Grund: Der Weg vom Bankangestellen zum Spieledesigner ist nicht unbedingt der einfachste. Gerade Electronic Arts ist dafür bekannt, ganze Serien von komplexen Vorstellungsgesprächen mit den verschiedensten Leuten auf hoffnungsvolle Bewerber loszulassen. „Ich hab eigentlich sofort gemerkt, daß ich es nicht als Programmierer schaffen würde, denn es gab eine ganze Reihe von wirklich begnadeten Leuten, die wesentlich besser als ich waren.“ Paul hat es trotzdem geschafft, eine Anstellung zu finden, wenn auch nur als Produktionsassistent. „Ich habe die Spiele getestet und auch sonst alles gemacht, was anfiel“, erzählt er. „Ich habe ganz unten angefangen, hatte viel Spaß mit den Leuten, die ich traf und kann mir gar nicht mehr vorstellen, für eine andere Firma zu arbeiten.“ Sein Einsatz zahlte sich aus, denn mehr und mehr wußten Pauls Vorgesetzte sein Wissen und sein Gefühl für Flugsimulationen zu schätzen, so daß er die Karriereleiter unaufhaltsam nach oben kletterte. In den vergangenen Jahren hatte er nie das Bedürfnis, sich wie so viele andere Designer und Producer selbständig zu machen und eine eigene Firma zu gründen. „Es gibt zwei Gründe: Der Wettbewerb wird immer härter, also wird es immer schwerer, der Beste zu sein. Außerdem werden die Produkte immer aufwendiger, die benötigten Teams immer größer. Man sollte es sich gut überlegen, als neue Firma in diesen Markt einzudringen.“ Paul ist davon überzeugt, bei Ele-







tronic Arts die besten Leute der Branche als Kollegen zu haben, auf die er nicht verzichten möchte. „Ich bin seit zwölf Jahren hier, und kann immer noch von ihnen lernen. Es ist eine Frage der Persönlichkeit: Möchte man als großer Fisch in einem kleinen Teich schwimmen, oder als kleiner Fisch in einem großen? Ich bin eher der kleine Fisch, da man so am schnellsten lernt, zu schwimmen! EA ist keine perfekte Firma, aber ein Teil des Spaßes hier ist, eine perfekte Firma daraus zu machen."

Obwohl Paul sich bescheiden als kleinen Fisch bezeichnet, hat er dennoch nicht wesentlich weniger Freiheiten bei seiner Arbeit als Producer von kleinen Teams. „Ich muß mich natürlich an Geschäftszielen orientieren. Ich muß eine bestimmte Menge Geld machen und ich muß es pünktlich machen. Diese Ziele stelle ich auf, aber ich muß mich dabei an bestimmten Parametern orientieren, und Pläne aufstellen, die mein Boß interessant findet", schränkt er ein. Jedes Spiel, das ihm gerade vorschwebt, wird Paul kaum designen können - schließlich müssen die vielen Angestellten finanziert werden. „Ich glaube, Electronic Arts versteht das Geschäft, Spiele zu produzieren, immer besser und jeder von uns lernt, diesen Prozeß zu optimieren. Wie Spiele gemacht werden, ist oft wichtiger als was gemacht wird. Es gibt schon so viele Produkte im Markt, und wir können nicht immer die Ersten sein." Neben den vielen Problemen des harten Geschäftslebens gibt es noch die unzähligen Widrigkeiten bei der Programmierung von Spielen, mit denen sich Paul herumschlagen muß. Natürlich wird schon während der Konzeptphase versucht, dem Team einen möglichst leicht zu gehenden Weg zu weisen, doch Unvorhersehbares läßt sich nie ausschließen. Das schränkt Pauls Möglichkeiten ein, seine lange Liste an noch unverwirklichten Ideen umzusetzen, weil Zeit und Personal fehlt. Im Rahmen der Möglichkeiten setzt er trotzdem alles daran, das Genre der Flugsimulationen nicht stagnieren zu lassen. „Flugsimulationen sind seit 20 Jahren exakt gleich", scherzt er. „Nein, ernsthaft: Wir profitieren gewaltig von der ständig besseren Rechenpower. Früher hätte ich nie geglaubt, was man heutzutage alles in eine Flugsimulation reinstecken kann." Das klingt so, als würde Paul den eher mäßigen Produkten auf dem Markt eine Entschuldigung basteln, da die PCs einfach nicht schnell genug sind. Ist die Hardware wirklich die einzige Grundlage für gute Flugsimulationen? „Wir haben, als *Chuck Yeager's Air Combat* fertig war, die Frage gestellt, was wir beim nächsten Spiel besser machen könnten. Gegenüber dem Vorgänger, *Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer*, hatten wir sagenhafte 16 Farben erreicht. Die Antwort war, daß doch richtige Wolken anstatt der Gittermodelle toll wären. Mit *World War 2*, wie *Fighter Legends* nun heißt, haben wir das. Es sieht so viel besser aus, als ich es mir je vorgestellt hätte." Daß die optischen Verbesserungen für jeden Designer ein schöner Erfolg sind, ist verständlich. Doch was bringt es dem Spieler? „Die Spiele sehen beinahe echt aus. Wenn Leute, die sich nicht mit Flugsimulationen beschäftigen, sich eines der alten Produkte ansehen, dachten sie an ein Computerspiel. Jetzt fragen sie nach, ob die Grafik von *World War 2* nicht ein vorberechnetes Intro sei. So kriegen wir mehr Leute dazu, sich für Flugsimulationen zu interessieren." Keine Frage, der optische Anreiz wird immer wichtiger. Die aktuelle Leistung von Pentium II-Prozessoren hilft aber auch beim Design der spielerischen Elemente. „Die Physik wird immer besser, wir können mehr Optionen einbauen, Multiplayer kam dazu - am wichtigsten für mich ist aber die Grafik. Ich glaube, die meisten Leute, die sich für Computer interessieren, tun das wegen der 3D-Fähigkeiten der Maschinen."

»Ich mag beide Sorten von Simulationen. Natürlich bin ich auf die besseren Verkaufszahlen der oberflächlicheren Titel angewiesen, um Geld in die ausgefeilten Simulationen stecken zu können.«
Paul Grace, Producer

Zugegeben, fantastische 3D-Grafiken wie in *World War 2* reizen auch Gelegenheitsspieler, sich mit einer Flugsimulation zu befassen. Doch viele schrecken noch immer vor dem hohen Anspruch zurück, den eine realistische Simulation stellt. Chris Taylor, Gründer von Gas Powered Games, erklärte in der letzten PC Games-Ausgabe ausführlich, warum er die leichte Zugänglichkeit von Spielen für so wichtig hält. Paul Grace steckt hier in einer Zwickmühle: Sind seine Produkte nicht realistisch genug, murren die Hardcore-Fans; müssen sich Einsteiger durch kiloschwere Handbücher wälzen, geben sie schnell frustriert auf. Gibt es dafür eine Lösung? „Ich möchte, daß meine Spiele leicht zugänglich sind und daß sie jeder ohne Studium fliegen kann. Klar. Früher waren meine Produkte sehr kompliziert, aber ich glaube, daß *World War 2* das einfachste und zugleich realistischste von allen geworden ist - einsteigen und die tolle Grafik genießen. Ich habe einen Job, bei dem ich zwei Millionen Dollar in ein Spiel stecken kann und es wäre dumm, wenn dann jemand mit dem Ergebnis nicht klarkommen würde." Bleibt die Frage, ob das heutzutage noch reicht. Die Zeiten, als Flugsimulationen zu den populärsten Genres gehörten, sind lange vorbei. Heutzutage dominieren Echtzeit-Strategie, Sportspiele und 3D-Action die Festplatten der PC Games-Leser. Wäre es nicht an der Zeit, über eine Neuauflage des populären *Strike Commanders* nachzudenken, und ein Spiel zu designen, das Realismus mit feiner Grafik und einer Story sowie Charakteren verbindet? „Das ist für mich persönlich das wichtigste Thema: Wie werden Flugsimulationen wieder für mehr Leute interessant? *Strike Commander* war ein Weg, aber es ist nicht mein Weg. Ich habe schon ein paar Ideen und werde demnächst die ersten Projekte starten. Nein, ich will nichts



darüber sagen - das ist mein Wettbewerbsvorteil! Aber ich kann ein kleines Beispiel geben: *World War 2* geht in die richtige Richtung, denn es enthält einfache Flugzeuge. Kein Radar, keine Raketen oder andere komplizierte Dinge. Viele haben schon versucht, Flugsimulationen attraktiver zu machen. Ich auch, und ich bin auch schon gescheitert. *F-22 Interceptor* für das Sega Megadrive war ein Actionshooter mit Flugzeugen, mit dem wir beide Gruppen von Spieler erreichen wollten. Es gelang nicht. Mein nächstes Produkt, *F-117*, wurde etwas ernsthafter - und fiel auch durch." Also liegt es daran, daß der typische Fan von Simulationen anders ist? „Ja. Sie kaufen sich vielleicht neben einer Flugsimulation auch ein Actionspiel, wollen aber nicht beides in einem Produkt haben. Der richtige Weg ist deshalb wohl, verschiedene Spiele für die verschiedenen Märkte zu machen." Paul erteilt dem Genremix somit eine klare Absage, will lieber mit sich stark unterscheidenden Produkten die jeweilige Käuferschicht direkt ansprechen, als erneut Experimente zu versuchen. Die Grafik soll bei allen Produkten im Vordergrund stehen, die großen Unterschiede gibt es in puncto Realismus, Komplexität und Schwierigkeitsgrad. Vor allem im letzten Punkt ist sich Paul mit Chris Taylor und vielen anderen Producern einig: Die Spiele sollen leichter zugänglich und einfacher zu beherrschen sein, aber gleichzeitig auch Einsteiger und Profis für viele Stunden beschäftigen können. Die Quadratur des Kreises - kann sie gelingen? „Es ist unheimlich schwierig... ein Beispiel ist *688 (I)* von mir, das sehr detailorientiert ist und Leuten schnell auf die Nerven fällt, obwohl sie sich für das Thema interessieren. Mit einigen Buttons konnte man die meisten Aufgaben automatisieren und ich dachte, das würde diesen Leuten entgegenkommen. Viele haben aber gesagt ‚Hm, ich will das Spiel aber so, wie es wirklich ist und nicht cheaten'. Sie denken, daß sie dann Geld für ein halbes Spiel ausgegeben hätten. Doch dann wird es ihnen zu schwer... ein kniffliges, psychologisches Problem." Paul versucht in künftigen Produkten, dem Spieler diese Option zu nehmen und eine eigentlich komplexe Simulation gleich so zu vereinfachen, daß niemand cheaten muß. Ob es funktioniert, bleibt abzuwarten. Bis ein Patentrezept gefunden ist, wird es von Jane's Combat Simulations zwei verschiedene Arten von Simulationen geben, die beide Bereich getrennt abdecken. Titel wie *Navy Fighters* oder *Israeli Air Force* für den Typ Spieler, der gerne fliegt, aber schnell Zugang zum Produkt finden will und damit leben kann, daß mehrere Maschinen simuliert werden, deren Flugverhalten sich nicht gravierend unterscheiden, um die Eingewöhungsphase kurz zu halten. Paul bezeichnet diese Spiele als „Übersicht". Für diejenigen, die sich gerne in alle Details einer einzigen Maschine wie in *F-15* reinknien wollen, soll es ebenfalls die entsprechenden Produkte geben, die bei EA „Studien" genannt werden. „Ich mag beide Sorten von Simulationen. Natürlich bin ich auf die besseren Verkaufszahlen der oberflächlicheren Titel angewiesen, um Geld in die ausgefeilten Simulationen stecken zu können." Wegen möglicher Probleme, das Label Jane's Combat Simulations in den Augen der Hardcore-Simulanten als zu oberflächlich erscheinen zu lassen, sorgt sich Paul nicht. „Es war nie ein Problem. Wir haben den größten Marktanteil, und wir decken ja die ganze Bandbreite ab", gibt er sich überzeugt.

> ***Ich freue mich auf die Vergleiche (mit World War 2], weil ich ziemlich sicher bin, alle anderen zu schlagen. Ein paar meiner Konkurrenten werden nach diesem Experiment aufhören zu existieren. Sie können sich keine Verluste leisten.***
> **Paul Grace, Producer**

Allerdings schläft die Konkurrenz nicht, denn gerade Paul's neues Flaggschiff *World War 2* erhält mächtig Konkurrenz. Plötzlich scheinen alle Firmen ihre Liebe zu Flugsimulationen, die während des Zweiten Weltkriegs spielen, wiederentdeckt zu haben. „Ja, ich war auch überrascht", gesteht er mit einem etwas gequältem Lächeln. „Ich wußte nur, daß MicroProse an *European Air War* arbeitet, aber ich war mir sicher, mit *World War 2* früher rauszukommen. Ich dachte auch, daß kein anderes Team an einem ähnlichen Titel arbeitet, weil ja *European Air War* angekündigt war und deshalb nicht in dieses Marktsegment eindringen wolle. Möglicherweise hatten andere Leute genau die selbe Idee... ich war sicher, neben MicroProse der einzige zu sein. Und plötzlich waren es acht Mitbewerber - es war zum Haare ausraufen!" Allerdings zeigt sich Paul ohne jede Überheblichkeit zutiefst erleichtert, nachdem er auf der E3 die anderen Spiele sehen konnte. „Dann hat es wieder Spaß gemacht", grinst er. „Ich freue mich auf die Vergleiche, weil ich ziemlich sicher bin, alle anderen zu schlagen. Ein paar meiner Konkurrenten werden nach diesem Experiment aufhören zu existieren. Sie können sich keine Verluste leisten." Kleine Anekdote am Rande: Ein Programmierer aus Pauls Team wettete, daß *World War 2* auf jeden Fall vor *European Air War* erscheinen werde, das schon drei Jahre länger in Entwicklung ist. Sollte er verlieren, wollte er eine Spieleschachtel aufessen. Paul ist sicher, daß dem guten Mann diese Unannehmlichkeit erspart bleiben wird.

Florian Stangl ■





LIONHEAD

Steve Jacksons Tagebuch, Teil 10

Brainstorming

Letzte Woche erreichten wir einen wichtigen Meilenstein in der Entwicklung von Black & White. Nach unzähligen Nachfragen, Schmeicheleien und Bedrängungen seitens Mark Webley stimmte Peter Molyneux schließlich dem Entwurf eines Pflichtenhefts zu – dem endgültigen Plan, wie das Spiel letztendlich funktionieren soll.

Jetzt existiert *Black & White* zu unserer großen Erleichterung also auch auf dem Papier. Bevor dieses Dokument existierte, gab es keine „Bibel“, nach der wir arbeiten konnten. Features konnten komplett ausgewechselt werden, was auch oft genug geschah. Die wochenlange Arbeit der Programmierer und Künstler wurde verworfen, wenn sich eine Idee als überambitioniert herausstellte oder von einer neuen Idee übertroffen wurde. Die Festlegung eines Pflichtenhefts kennzeichnet den Übergang des Projekts vom Stadiums des Entwurfs zur Konstruktion. Peter haßt diese Periode der Spielentwicklung: Sobald das Pflichtenheft existiert, kann das Design nie mehr spontan verändert werden. Neue Ideen müssen in den vorgegebenen Rahmen passen.

Einige Monate zuvor versuchten wir etwas, was eine „echte“ Brainstorming-Sitzung sein sollte. Der Schauplatz war Peters Haus, wo sich die ganze Firma am Faschingsdienstag versammelte. Wie jeder britische Schüler weiß, ist der Faschingsdienstag als Pfannkuchentag bekannt.

„Nun“, begann Peter. „Laßt uns mit den Grundlagen beginnen. Was soll das ZIEL des Spiels sein?“ „Wißt Ihr“, grübelte Mark, „wenn Ihr einen Film ansieht und glaubt, daß er wirklich gut sei, dann vermutlich deshalb, weil er Teile Eures persönlichen Lebens berührt. So sollen die Leute einmal über *Black & White* reden. Aufklärend. Erleuchtend.“ „Okay“, nickte Peter gedankenverloren.

„Und was wollen wir auf dem Bildschirm sehen?“ „Hey!“ Russel hatte eine plötzliche Eingebung. „Wie wäre es damit: wir könnten das Aussehen des Spiels von der Art des Spielens abhängig machen! Wenn man böse spielt, verliert die Landschaft ihre Farben. Sie wird schwarzweiß. Wenn man als guter Zauberer spielt, wird die Welt dynamisch und farbenfroh. Und wenn man ganz böse spielt, wird die Grafik verschwommen.“ „Schöne Idee!“, strahlte Peter, „Mir gefällt sie!“ „Yo!“, stimmte auch Jonty zu.

„Ähem... Könnten wir eine Minute über die Zaubersprüche reden?“ „Okay“, antwortete Peter. „Aber zuerst... Hört zu. Sind wir stark genug? Trauen wir uns zu...“ „Was?“ „IN die Kreaturen zu gehen. FIRST-PERSON zu gehen.“

„Oh, wow!“ Mark Healey sprang auf seine Füße. „Es wäre wie ein Spiel ... der Selbstverwirklichung. Man erschafft, nein, man zieht sein Kind auf, wie man es immer wollte. Man wird sein eigener Nachfahre. Ich mag es. Es wäre... fucking erstaunlich.“ Es gab überschwengliche Zustimmung von allen Seiten.

Die Aufregung erreichte fiebrige Höhen. „Ja! Erstaunlich...“ „Können wir jetzt über die Zaubersprüche reden?“, seufzte Jonty. „Okay“, entgegnete Peter. „Nehmen wir uns die Zaubersprüche vor. Aber zuerst – laßt uns Abendessen. Und dann gibt es Pfannkuchen!“ Es war bereits 23 Uhr. Wir zogen uns in Peters Küche zurück, um Huhn und gebackene Kartoffeln zu essen. Allerdings keine Pfannkuchen, da Peters Haushälterin nach Hause gegangen war und keiner von uns wußte, wie man einen Pfannkuchenteig macht.

Als wir uns wieder setzten, versuchte es Jonty ein weiteres mal: „Können wir bitte über Zaubersprüche reden?“ Jonty bekam schließlich seine Zauberspruchdiskussion. Und überraschenderweise entsprangen ihr einige exzellente Vorschläge. Der innovativste war ein weiterer Beitrag von Russel, der vorschlug, Zaubersprüche durch die Zeichnung eines Symbols mit dem Mauszeiger auszusprechen. Man wählt also einen Feuerspruch, zieht mit der Maus einen Kreis und erhält einen Feuerring. Um einen Wirbelsturm entstehen zu lassen, wählt man einen Windspruch und bewegt die Maus, als ob man ein Wasserglas umrühren wollte. Mark Healey hatte auch Ideen für den Mauszeiger, dem er die Form einer Hand geben wollte. Die Hand würde mit einer echten Physik programmiert und gezeichnet werden, damit sich die Finger glaubwürdig bewegen, wenn sie über die Landschaft streichen.

„Und nun“, gähnte Peter, „werde ich Pfannkuchen machen. Mag sonst noch jemand Pfannkuchen?“ „Wir wissen nicht, was in den Teig gehört“, erinnerte ihn Tim. „Ach ja. Genau. Das ist richtig...“ „Wißt ihr, daß wir den Pfannkuchen erfunden haben?“, fragte Mark Webley.

„Aber was haben wir mit ihm gemacht? Es ist wieder einmal typisch, daß die Amerikaner alles besser machen. Wir haben den Pfannkuchentag einmal im Jahr. Dann haben die Amis das übernommen. Und jetzt essen sie Pfannkuchen zum Frühstück. Jeden Tag! So nutzt man Pfannkuchen. Warum machen wir das nicht?“ „Nein, Du liegst falsch“, entgegnete Peter autoritär. „Wir haben den Pfannkuchen nicht erfunden. Der Pfannkuchen stammt eigentlich aus Sumatra.“ Jeder war erstaunt und hörte gewissenhaft zu, als Peter von den Anfängen der Pfannkuchen in Sumatra berichtete. Die Geschichte klang fast plausibel, bis er nebenbei erwähnte, daß das originale Pfannkuchenrezept auf dem Rezept des Yorkshire Puddings basiert, einer offensichtlich britischen Erfindung. Es hagelte entrüstetes Gemurmel aus seiner Zuhörerschar.

„Du erzählst Blödsinn Peter“, spottete Jonty. „Pfannkuchen sind englisch. Du redest von Waffeln. Oder vielleicht doch nicht von Waffeln. Vielleicht hast Du einen an der Waffel...“

Um 5 Uhr löste sich die Party langsam auf. Keiner kam am nächsten Morgen in die Arbeit. Aber immerhin hatten wir einige exzellente Ideen, die ihren Weg in *Black & White* finden würden...

Steve Jackson ■



Das Lionhead-Team spielt die Hintergrundmusik zu Black & White ein, indem es über die Bierflaschen bläst. Diese Arbeitssitzung waren die bislang produktivsten Überstunden.

Die Bundesliga Manager-Programmierer im Gespräch

Kurts-Geschichte

Fast könnte man annehmen, Werner Krahe und seine Kollegen hätten sich seit dem „Bugmanager 97"-Debakel Anfang letzten Jahres nicht mehr aus dem Haus getraut, so still ist es um die Bundesliga Manager-Programmierer geworden. In Wirklichkeit wurde intensivst an einem Geheimprojekt gebastelt, das man im August erstmals der Öffentlichkeit vorgestellt hat. Im PC Games-Interview nehmen die Entwickler kein Blatt vor den Mund und reden ganz offen über Gegenwart und Zukunft des Fußballmanagers – und die Verfehlungen der Vergangenheit.

Weshalb er ausgerechnet auf den Namen *Kurt* getauft wurde, weiß im nachhinein niemand mehr genau zu sagen – es hat sich halt „gut angehört". *Kurt* ist jetzt ein knappes Jahr alt, mächtig intelligent, kann bereits laufen und seine geistigen Väter sind unglaublich stolz auf ihn. Dabei ist *Kurt* doch eigentlich nichts anderes als eine dieser Wirtschaftssimulationen, bei denen Sie einen Bundesliga-Club trainieren und managen. Doch *Kurt* ist kein gewöhnlicher Fußballmanager. Genaugenommen ist es DER Fußballmanager. Behaupten zumindest Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier. Und die müssen es wissen, schließlich stammen von ihnen die bislang erfolgreichsten deutschen Computerspiele dieser Art: 1989 *Bundesliga Manager*, 1991 *Bundesliga Manager Professional*, zwischendurch der *Eishockey Manager*, 1994 *Bundesliga Manager Hattrick* und schließlich der *Bundesliga Manager 97* – allesamt hunderttausendfach verkauft. Vor ziemlich genau einem Jahr haben sich die drei Veteranen entschlossen, die langjährige Zusammenarbeit mit Software 2000 zu beenden. Werner Krahe: „Von diesem Zeitpunkt an arbeiteten Jens und ich intensiv an Entwürfen für einen nach unserer Ansicht revolutionär neuen Fussball-Manager. Andi stieß zum 1.1.1998 hinzu." Moment mal – wer hat denn dann den *Bundesliga Manager 98* (Test in dieser Ausgabe) entwickelt? Der frischgebackene Diplom-Wirtschaftsinformatiker: „Zum Produkt *Bundesliga Manager 98* möchte ich mich nicht äußern. Ich kann nur betonen, daß Andreas und ich uns seit Oktober 1997 ausschließlich mit der Behebung von Fehlern in diesem Produkt auseinander gesetzt haben." Und weiter: „Vor September 1997 haben wir für die Integration einer geänderten, bei Software 2000 designten Spieldarstellung gesorgt, ein Menü zur Auswahl von Länderspielen implementiert und Daten geändert." Im Klartext: Mit dem *BM 98* haben die „Erfinder" des *Bundesliga Managers* herzlich wenig zu tun.

Time to say good-bye

Warum dieser Schritt? Werner Krahe klärt auf: „Ich denke, die Zeit war einfach reif, wie man so schön sagt. Auch eine erfolgreiche Zusammenarbeit kann nicht ewig fortgesetzt werden. Die Entwicklung vom ersten *Bundesliga-Manager* über den *Bundesliga-Manager Professional* – nach Meinung vieler Spieler nach wie vor die beste Simulation der Reihe - bis hin zum





Will dem „Wettrüsten um immer mehr Optionen, Einstellungen und Bildschirme" ein Ende bereiten: BM 97-Designer und Heart-Line-Mitinhaber Werner Krahe.

BM 97 war auf einen Weg geraten, der immer weniger unseren ursprünglichen Vorstellungen von einem Spiel gerecht wurde, das wirklich Spaß macht. Die für uns einzige Möglichkeit, das Programmdesign wieder vollständig in die Hand zu nehmen, war, uns von Software 2000 zu lösen." Eine Entscheidung mit weitreichenden Konsequenzen: Software 2000 muß den nächsten *Bundesliga Manager* (angekündigt für das Jahr 2000) von Grund auf neu programmieren – ohne das langjährige Know-How der *Bundesliga Manager*-Erfinder. Die haben nämlich im Juli 98 eine eigene Firma gegründet und wollen in Zukunft „Software mit Herz" (Firmen-Slogan) programmieren – folgerichtig lautet der Name ihrer Münchner Firma „Heart-Line".

Toilettenpapierrollen mit Vereins-Aufdruck

Wer alle *Bundesliga Manager* und Anstöße kennt, dem kann in Sachen Fußballmanager eigentlich nichts mehr verblüffen. Was hat *Kurt*, was 20 andere nicht haben? Heart-Line-Mitgründer Krahe geht mit eigenen und fremden Programmen selbstkritisch ins Gericht: „Bisherige Manager haben sich mehr zur Fußball-Umfeld-Simulation entwickelt. Wir haben das Wettrüsten um immer mehr Optionen, Einstellungen und Bildschirme abgebrochen." Also das Ende der Imbißbuden und Fanshops in vier Ausbaustufen? „Ziel ist es, das Spiel wieder in den Mittelpunkt zu stellen.", resümiert Jens Onnen. „Damit meine ich nicht, daß wichtige Punkte wie Bank, Werbung etc. fehlen werden. Im Gegenteil: Wir haben auch hier für neue Ideen gesorgt." In Anspielung auf *Anstoß 2* und den *Bundesliga Manager 97/98* ist sich Werner Krahe sicher: „Nach ein paar Runden mit *Kurt* werden sich die Manager fragen, warum sie sich eigentlich in anderen Programmen mit dem Verkauf von Toilettenpapierrollen mit Vereins-Aufdruck oder dem Kauf von Immobilien auseinandersetzen mußten."

Von links nach rechts: Werner Krahe, Jens Onnen und Andreas Niedermeier (Anfang August bei Ihrem Besuch in der PC Games-Redaktion).

Tabellarischer Lebenslauf

Fußballmanager sind ein Synonym für Tabellen und Statistiken – dadurch erinnert manches Menü mehr an eine Tabellenkalkulation als an ein Computerspiel. „Für den Manager wurde es durch immer mehr Daten immer schwieriger, die Übersicht zu behalten und alles zu bewerten", weiß Werner Krahe. „Wer erinnert sich nicht an Spielerlisten, die nicht selten zehn und mehr Spalten mit unterschiedlichen Zahlen enthielten? Der Fehler wurzelt eigentlich schon im ersten *Bundesliga Manager*, der vielen als Vorbild diente. Wenn ich eine Bundesliga-Tabelle sehe, interessiert mich tatsächlich, welches Team an erster, welches an siebter und welches an zwölfter Stelle steht. Eine tabellarische Darstellung ist völlig in Ordnung. Wenn ich jedoch eine Mannschaft aufstelle, interessiert mich, ob ein Spieler stärker als ein anderer ist. Oder welcher der stärkste Spieler von vier verschiedenen ist. Hier gibt es aber grafische Darstellungsmöglichkeiten, die Vergleiche für den Manager wesentlich einfacher gestalten. Nachdem wir das erkannt hatten, verschwanden die Zahlenkolonnen wie von selbst."

Lizenz zum Gelddrucken

Ein Exklusiv-Vertrag mit dem Deutschen Fußballbund hat Software 2000 in den vergangenen zehn Jahren in die glückliche Lage versetzt, sämtliche Vereine und Spieler der Bundes-, Regional- und Oberligen beim (richtigen) Namen zu nennen. Das Geld, das der DFB für derartige Exklusivitäten verlangt, investiert Heart-Line lieber in die Entwicklung der Software. „Wir hätten allen Käufern natürlich gerne die original Namen und Wappen mitgeliefert", bedauert Werner Krahe. „Die Bundesliga-Atmosphäre ist jedoch nur zu einem kleinen Teil von der DFB-Lizenz abhängig. Der *Kurt*-Editor wird es auch Einsteigern ohne großen Aufwand ermöglichen, alle Wappen, Vereins- und Spielernamen selbst anzupassen. Und ein reger Tausch von Daten hat ja auch bei vergleichbaren Produkten nicht dazu geführt, daß alle Manager auf ewig ohne Original-Namen spielen." *Kurt* wird also ebenso wie *Anstoß 2* oder *Hattrick* auf Fantasie-Bezeichnungen zurückgreifen müssen.

Herbst-Meister

Anfang September will das Trio Krahe-Onnen-Niedermeier die Karten offen auf den Tisch legen und erste Screenshots herausrücken. Einige Highlights geben die *Kurt*-Programmierer schon jetzt preis: Zu den Innovationen gehört beispielsweise ein Multiplayer-Modus via e-Mail, der vom Heart-Line-Server verwaltet wird. Eine extrem flexible Datenstruktur läßt obendrein die abenteuerlichsten Spielsysteme zu. „Wer mit *Kurt* managt, kann die ausgespielten Wettbewerbe völlig nach eigenen Wünschen zusammenstellen", berichtet Jens Onnen und nennt Beispiele: „Er kann mit dem integrierten Editor zum Beispiel Ligen mit 4, 6 oder 8 Mannschaften gründen, um nur die besonders spannenden Spiele „menschlicher Manager" gegen „menschlichen Manager" zu spielen. Wer keine Oberligen mag, zieht sie einfach per Drag & Drop auf den Mülleimer". Wer möchte, baut seine Privatliga ein, ändert die Zahl der Aufsteiger, variiert den Punktemodus der zweiten Liga und und und". Für die Benutzerführung verspricht Andreas Niedermeier: „Nach maximal zwei Klicks hat man jeden Menüpunkt erreicht". Vor allem aber wird *Kurt* mit ungeahnter Realitätsnähe glänzen, bei der alle Werte und Faktoren wirklich ins Spielergebnis einfließen – inklusive Erdanziehung, Schußstärke und taktischem Verständnis.

Petra Maueröder ■



Thilo Bayer über das Land der unbegrenzten Hardware-Möglichkeiten

Die **unvergeßlichsten Momente** bei der diesjährigen E3 bescherten **weder** die im privaten Gemach präsentierten **Grafikkarten-Chipsätze noch** die unglaubliche Vielzahl an **kraftgesteuerten Rennlenkern**. Nein, der beinahe **unglaubliche Einfallsreichtum** der US-Amerikaner muß an dieser Stelle gewürdigt werden. Was hier reichlich durchgeknallte Design-Freaks aus einer Handvoll Leiterbahnen und Hartplastik zusammenzimmern, davon **können europäische Entwickler nur träumen**. Besonderen Anklang beim fahrsüchtigen Publikum fand beispielsweise das **schwergewichtige Virtual Vehicle**, eine Art Schumi-Gedächtnis-Karosserie im Formel 1-Look, das nur mit Baukran oder Hebebühne (wird selbstverständlich separat mitgeliefert) den Weg in das heilige Spiele-Gemach findet. Basteljünger mit Vorliebe für „Yps mit Gimmick" konnten sich dagegen am **Joyrider** austoben, der per Schraubzwingen den Umbau eines Automobil-Lenkers zum Flugzeug-Knüppel oder (Krönung!) zum Motocross-Haltegriff erlaubte. Das **unbestrittene E3-Highlight** wurde aber zweifelsohne mit dem **Intensor** kredenzt. Dahinter verbirgt sich nicht etwa ein Folterinstrument, das mit Elektroschocks aufdringliche Nachbarhunde oder Verehrer/-innen abschrecken soll. Der Intensor ist vielmehr ein **Ganzkörper-Lautsprecher**, der sich als **Sitzmöbel** völlig harmlos in die eigene IKEA-Kollektion integriert, bei Aktivierung aber den unschuldigen Sitzplatzsuchenden mit **Mörder-Sounds akustisch durchmassiert**. Wirklich schade, daß solche Beispiele erlesener Schnitz- und Schrauberkunst wohl nie den weiten Weg nach Europa finden dürften...

Freestyle Pro

Wir verlosen 10 Controller-Prachtstücke

In Zusammenarbeit mit Microsoft (www.microsoft.com/sidewinder) bringt der Computec Verlag 10 Freistil-Ringer aus der SideWinder-Serie unters Spielevolk. Der brandneue Allround-Drückeberger überzeugt durch sein handliches Design und die vielfältigen Einsatzmöglichkeiten. Im Analog-Modus arbeiten Sie mit der ganzen Wünschelrute, um Ihre Spielfiguren zu steuern. Im Digital-Betrieb steht Ihnen ein hervorragendes Gamepad zur Verfügung, um Action- und Sportspiele zu meistern.
Sie müssen lediglich eine Postkarte mit dem richtigen Stichwort an untenstehende Adresse schicken, um am Gewinnspiel teilzunehmen.

Computec Verlag • Stichwort Freestyle
Roonstr. 21 • 90429 Nürnberg

Alle Einsendungen nehmen am Gewinnspiel teil.
Der Rechtsweg ist selbstverständlich ausgeschlossen.

Guillemot Race Leader Feedback

Wackelkontakt

Auch Guillemot läßt sich den Rüttelspaß nicht nehmen und wird voraussichtlich noch dieses Jahr seinen Beitrag zur allgemeinen FF-Euphorie beisteuern. Der Race Leader Feedback besitzt einen breiten Unterbau, der entsprechend stabil auf dem Spiele-Schreibtisch befestigt werden kann. Im Bereich Knopf-Funktionen gibt sich der Chauffeur ebenfalls keine Blöße und läßt lediglich einen Schaltknüppel vermissen. Die Kompatibilität zu DOS-Rennern wird durch die Option zum Umschalten zwischen Analog- und Digital-Modus ermöglicht. Um besonders kräftige Effekte auf den spielerischen Bizeps zu übertragen, ist die Verwendung zweier Motoren geplant. Für 259,- Mark soll der Race Leader an den Start gehen.
Info: Guillemot, 0211-338000 (www.guillemot.com)

Guillemot präsentiert seinen Force Feedback-Renner in futuristischem Design.

Funatix Gewinnspiel

Preise für Internet-Surfer

Über 100 Preise im Gesamtwert von mehr als 15.000 DM können willige Surfer vom 14.09. bis zum 30.10. auf der Homepage http://www.funetix.de gewinnen. Jeder Teilnehmer hat täglich die Chance, Soft- und Hardware von Microsoft einzuheimsen. Darüber hinaus besteht die Chance, als Wochensieger ein Iomega Buz-, Jaz- oder Zip-Laufwerk zu gewinnen. Am Ende der Aktion winkt abschließend ein 333 MHz Komplettsystem vom PC-Hersteller Gateway 2000.
Info: www.funetix.de

TerraTec Base2 PCI

PCI-Sound zum Kampfpreis

Mit integriertem Wavetablesound kommt die für knapp 100 Mark angesetzte PCI-Version der TerraTec Einsteiger-Soundkarte auf den Markt. Wer mit einem MB Wavetable-Speicher klanglich nicht glücklich ist, kann sie mit WaveBlastermodulen zusätzlich aufrüsten. Im DOS-Modus werden Soundstandards wie General MIDI, Soundblaster und Soundblaster Pro unterstützt. Im Betrieb unter Windows zeigt sich die Base2 PCI DirectSound und DirectSound 3D gegenüber kompatibel. Ein umfangreiches Softwarepaket rundet das wohlklingende PCI-Angebot ab. Wie bei PCI-Soundkarten üblich, läuft auch die Base2 erst ab einem P200 MMX mit 32 MB RAM vernünftig.
Info: TerraTec, 02157-81790 (www.terratec.de)



TerraTec erleichtert den Einstieg in die PCI-Soundwelt mit der preisgünstigen Base2.

Aureal Vortex 2

Neuer PCI-Soundchip

Der Prozessor-Pionier Aureal hat die Spezifikationen für seinen neuen PCI-Chip bekanntgegeben. Der Vortex 2 bietet dabei umfangreiche Sound-Features, die sowohl unter DirectX (DirectSound3D) als auch unter der Aureal-eigenen Schnittstelle A3D zum guten Ton beitragen. Zum hervorragenden Klang-Ensemble gehört ein Wavetable-Prozessor mit 64 Hardware-Stimmen, die Wiedergabe einer Vielzahl unabhängiger Klangquellen, ein Digital-Ausgang, umfangreiche DOS-Kompatibilität sowie ein 10-Band-Equalizer für Frequenz-Modifikationen. Außerdem unterstützt der Chip die neueste A3D-Version, mit deren Hilfe Schall-Reflektionen an Wänden oder Fußböden realistisch wiedergegeben werden können.

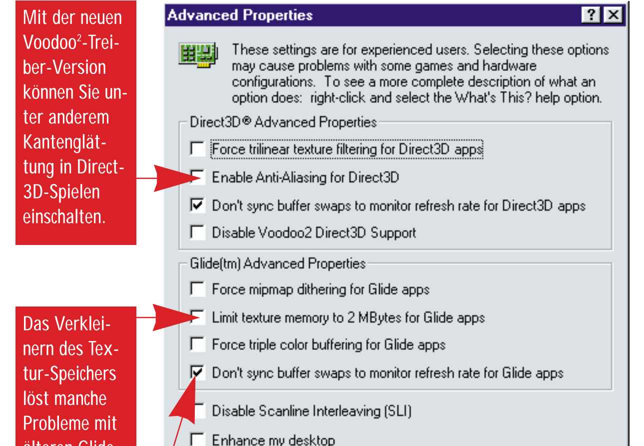
Info: Aureal, www.aureal.com

Der PCI-Soundchip scheint so langsam in Schwung zu kommen. Mit dem Vortex 2 steht ein klangvoller Kandidat in den Startlöchern.

Treiber-Update

Neue Versionen auf der Cover-CD

Diesen Monat wurden eine Vielzahl neuer Referenztreiber von Chipsatz-Entwicklern veröffentlicht, die Sie auf der Heft-CD finden. Besonders fleißig waren dabei die Voodoo-Künstler von 3Dfx. Sowohl Voodoo Graphics (z.B. Guillemot Maxi Gamer 3D) als auch Voodoo Rush sind nun bei der Direct3D-Version 2.16 und Glide 2.46 angelangt. Bei der Installation der Rush-Treiber müssen Sie beachten, welche Bauform (Single-/ Dualboard) Sie besitzen. Die oemrushd.exe (Dual) ist für Besitzer einer Hercules Stingray 128 gedacht, während die oemrushs.exe (Single) Inhaber einer Jazz Adrenaline Rush erfreuen dürften. Voodoo²-Fans erhalten mit der neuen Software-Revision einen deutlichen Leistungszuwachs unter OpenGL-Spielen. Unter Direct3D wurde nun das Kantenglättungs-Feature integriert, um beispielsweise in *G-Police* eine schönere Optik herbeizuzaubern. Mit dem Voodoo²-Kontrollpanel können Sie mehrere performancesteigernde Maßnahmen wie das Entkoppeln der Renderarbeit von der Monitor-Frequenz ergreifen.



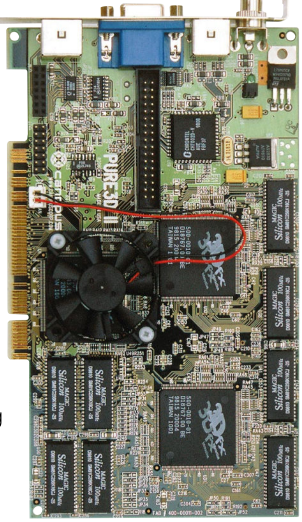
Mit der neuen Voodoo²-Treiber-Version können Sie unter anderem Kantenglättung in Direct3D-Spielen einschalten.

Das Verkleinern des Textur-Speichers löst manche Probleme mit älteren Glide-basierenden Spielen.

Wenn Sie diese Option bei Direct3D- oder Glide-Spielen anschalten, können Sie sich an einer deutlich höheren Performance bei minimalen Qualitätsverlusten erfreuen.

Canopus Pure3D II

Voodoo² mit Aktiv-Kühler



Mit neuem Boardlayout sowie zwei TV-Ausgängen kommt die neue 3D-Beschleunigerkarte des Herstellers Canopus in den Handel. Der mit 100 MHz getaktete Voodoo²-Chip wird von einem Aktivkühler temperaturgesteuert. Im Lieferumfang sind zudem passende TV-Kabel (Composite/ S-Video), ein extrem langes SLI-Kabel und Treiber inbegriffen. Mit einer Garantie von 6 Monaten kostet die Pure 3D II 699,- Mark, die Pure 3D II XL ohne TV-Ausgang schlägt mit 649,- Mark zu Buche.

Info: Videocomp, 06171-506000 (www.videocomp.de)

AMD K6-2 Turbobooster 3D

CPU-Upgrade mit K6-2

Topgrades neues CPU-Upgrade erlaubt die Aufrüstung jedes Sockel 5 und Sockel 7-Pentiumsystems ab 75 MHz. Die Installation gestaltet sich deshalb besonders komfortabel, da weder Frequenz- noch Spannungsumstellungen vorgenommen werden müssen. Der Turbobooster erfordert dabei kein Bios-Update und keine übertriebene Fachkenntnisse. An die Performance eines vergleichbaren K6-2 Komplettsystems mit 100 MHz Bustakt wird ein entsprechend aufgerüsteter PC jedoch nicht heranreichen. Das 266 MHz Modell kostet knapp 400,- Mark, während für die flottere 300 MHz Version ungefähr 500,- Mark verlangt werden.

Info: Topgrade, 06403-690212 (www.cpuupgrade.com)

Topgrade hat nun auch ein CPU-Sandwich mit dem neuen K6-2 von AMD im Angebot.

CPU-TICKER

Der neueste CPU-Streich von AMD heißt K6-3 und wird voraussichtlich noch dieses Jahr ins Rennen geschickt. Er wird im Gegensatz zum aktuell verfügbaren K6-2 einen integrierten Level-2 Cache besitzen und den Cache des Motherboards als zusätzlichen Zwischenspeicher verwenden. Die interne Taktfrequenz der CPU soll anfangs bei 400 MHz liegen. Neben AMD, IDT und IBM bleibt auch Cyrix vorerst einmal dem Sockel 7 treu und bietet seinen High-End-Prozessor M II mittlerweile in einer 333-Variante an. Obwohl der Chip intern nur mit 233 MHz betrieben wird, soll die Leistung einem 333 MHz-Pentium II (zumindest im Anwendungsbereich) ebenbürtig sind. Bevor sich IBM den Segnungen der 3DNow!-Technologie zuwendet, wird erst einmal der 6x86MX weiter vermarktet. Mit einem Prozessor Rating von 333 will der Chip die Performance einer entsprechend getakteten P II-CPU erreichen, was zumindest im Spielebereich etwas fraglich bleibt. IDT arbeitet gerade am neuen Prozessor namens WinChip2 3D. Er wird die 3DNow! Technologie verwenden und zuerst in einer 266 MHz Version erscheinen. Gegen Ende des Jahres soll eine 300 MHz-Variante auf den Markt kommen. Zur CeBIT HOME stellt Intel sein neues Pentium II-Flaggschiff mit 450 MHz-Taktfrequenz vor. Außerdem ist die Veröffentlichung einer Celeron-Variante geplant, die mit 333 MHz läuft und über einen 128 KByte großen Level 2-Cache verfügt.

Preview: Force Feedback-Controller

Renn-Fieber

Neben dem lang ersehnten Grafikkarten-Showdown hat der Spieleherbst auch zahlreiche rüttelfreudige Eingabegeräte im Handgepäck. Zwei Kraft-Kandidaten sollen an dieser Stelle vorab ausführlicher vorgestellt werden: Das handliche RattleSnake von InterAct/Jöllenbeck sowie der Premium-Steuermann von Microsoft.

Ende August wird InterAct/Jöllenbeck (04287-125113, interact-europe.de) anläßlich der CeBIT HOME in Hannover das RattleSnake präsentieren. Als mehrfach aufgebohrte Variante des in Ausgabe 2/98 getesteten UltraRacers hat das filigrane Handwerkzeug einiges an Spielspaß zu bieten. Neben sieben frei programmierbaren Funktionsknöpfen setzt der FF-Controller durch den Beschleunigungs-Abzug sowie die ergonomisch geschnitzte Drehscheibe Design-Akzente. Sowohl der Gas-/Bremshebel als auch der Steuerpuck arbeiten dabei analog bzw. proportional und können deshalb sehr genau das Ausmaß bestimmen, mit dem der Spieler beschleunigen oder in eine Richtung steuern will. Schnittstellenseitig basiert der innovative Renn-Assistent auf i-force 2.0 und ist damit auch zu allen neueren DirectX-Spielen mit FF-Verschönerung kompatibel. Seinen Strom erhält das RattleSnake alternativ durch handelsübliche Batterien oder durch ein externes Netzteil.

Insgesamt ist das RattleSnake mit sieben Knöpfen bepflastert und erlaubt damit umfangreiche Spiele-Aktionen.

Der Gas- und Bremshebel ist an der Unterseite angebracht und wird mit dem Zeigefinger der linken Hand bedient.

Die Drehscheibe ist fingerschonend gummiert und erlaubt das griffige Anpacken der Steuereinheit mit der rechten Hand.

Zocker-Reptil

Die Verbindung zwischen RattleSnake und PC wird über die MIDI-Schnittstelle der Soundkarte hergestellt – altertümliche Klangplatinen oder Game Cards verweigern hier die Zusammenarbeit. Auf diese Weise werden die FF-Daten vom Spiel an die Motoren übertragen, die dann das Mini-Lenkrad zu Rütteleinlagen bekehren. Um den Steuer-Komfort zu erhöhen, kann per Software sogar die Empfindlichkeit des Lenker-Ausschlages eingestellt werden. Wir testeten den Controller ausgiebig mit Rüttelspäßen der Marke *MT Madness 2, Cart Precision Racing* und *Redline Racer*. Obwohl die Steuerung des Schlangen-Werkzeuges durch die Drehscheiben-Anordnung erst etwas ungewohnt war, gewöhnte man sich recht schnell an dieses Richtungs-Umdenken. In der Reptilien-Praxis überzeugten besonders das handliche Design und der Spiele-Komfort – auf die lästigen Befestigungs-Riten eines normalen Lenkrades kann man angesichts der RattleSnake-Variante gerne verzichten. Der angepeilte Preis von knapp 100,- Mark dürfte auch FF-Skeptiker in Versuchung bringen.

Auftakt-Rennen

Der Einstieg von Microsoft (0180-5251199, www.microsoft.com/sidewinder) in die exklusive Lenkrad-Welt wird gleich in einer FF-aufgemotzten Variante erfolgen. Nachdem die Hardware-Redaktion schon in PCG 7/98 (S. 180) eine Vorschau auf den heißen Rüttel-Kandidaten präsentierte, konnten wir uns nun exklusiv von der praktischen Fahrtüchtigkeit des Wheels überzeugen. Anders als die erste erhältliche FF-Lenksäule von SC&T (Test in PCG 9/98, S. 172) stellt der Microsoft-Zögling ein reichlich edles Stück Designerkunst dar. Durch den erstaunlich kompakt gehaltenen Lenker-Aufbau kommt der Controller mit einer zentralen Befestigungsschraube aus, die von einem genialen Arretierungs-Mechanismus unterstützt wird. Es gibt kaum ein anderes Lenk-Instrument, das derart bombensicher auf den Spiele-Schreibtisch zementiert wird. Ähnliches gilt für die Pedalblöcke. Trotz des sterilen Hartplastik-Looks bieten sie einen sehr guten Halt auf heiligem Spieleboden und sind auch erfreulich knackig gefedert.

Asphalt-Kitzel

Da der Wackel-Steuermann von Microsoft direkt auf der DirectX-Schnittstelle aufsetzt, ist er selbstverständlich auch zu jedem entsprechenden Spiel FF-kompatibel. Wir schnallten uns kräftig an und flitzten mit dem Wheel durch den Asphaltdschungel von FF-Referenzspielen wie *MT Madness 2* oder *NSF 2 SE*. Obwohl die Effekte ursprünglich für einen Joystick mit zwei Achsen programmiert wurden, machten die Wackel-Elemente auch auf dem einachsigen Lenker unglaublichen Spaß. Per Software lassen sich hierbei Effekte der X-Achse einfach auf die Y-Achse verlagern, um sämtliche Rütteleinlagen am Lenkrad spüren zu können. Je nach Einstellung am Wheel selbst oder im Spiel reichte die Bandbreite an Zusatzefekten vom dezenten Vernehmen gepflegter Wackler bis hin zum erdbebenähnlichen Erzittern des ganzen Wheels. Trotz allem ließ sich der Controller bequem und verschleißfrei bedienen und hinterließ dabei auch bei der Performance einen guten Eindruck. Das FF Wheel sollte spätestens Oktober die Starterlaubnis erhalten und wird zusammen mit Vollversionen von *Cart Precision Racing* sowie *MT Madness 2* (jeweils mit modifizierten FF-Effekten) ca. 370,- Mark kosten.

Thilo Bayer ■



Der Lenker-Aufbau fällt sehr kompakt aus, vereint dabei aber alle wichtigen Aktionsmöglichkeiten.

Die Pedal-Treter gewinnen zwar keinen Schönheitspreis, sind aber hervorragend mit dem Spiele-Schuhwerk zu bedienen.

Vom durchdachten Befestigungs-Mechanismus können sich so manche Konkurrenten eine Design-Scheibe abschneiden.

Grafik-Special: Die Wahrheit über die AGP-Schnittstelle

Grafik-Highway

Nach der direkten Integration von AGP in Windows 98 wird es Zeit, eine Bestandsaufnahme des vielgepriesenen Grafik-Ports durchzuführen. Sind AGP-Grafikkarten wirklich der Heilsbringer für aufwendig texturierte Spiele? Oder ist die AGP-Technik vielmehr ein weiterer Marketing-Hype der Marke MMX?

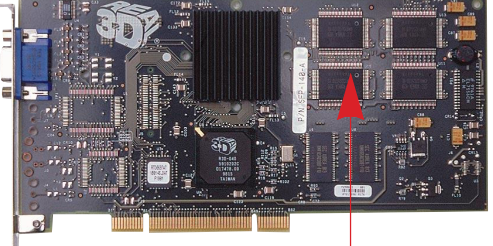
Mysterien ranken sich um die unter anderem von Intel aus der Taufe gehobene Hochgeschwindigkeits-Schnittstelle AGP (Accelerated Graphics Port). So mancher PC-Händler preist Rechner mit AGP-Platinen als das einzig wahre Wundermittel für die Spiele-Performance an. Auch auf Leserseite scheint reichlich Verwirrung zu herrschen. Die ernsthaft gemeinte Frage, ob eine Matrox Millennium II in der AGP-Ausführung nun alle anderen Beschleuniger im 3D-Spiele-Alltag abhängen würde, läßt die Abgründe über den AGP-Informationsstand erahnen. Neben der grauen AGP-Theorie haben wir uns deshalb auch intensiv mit den praktischen Spiele-Möglichkeiten beschäftigt.

AGP für Einsteiger

Der AGP ist ganz allgemein eine neue Datenleitung zwischen Grafikkarte und Hauptspeicher, die wesentlich schnellere Verbindungen als auf dem konventionellen PCI-Bus ermöglicht. In erster Linie zeigt sich dieser Daten-Highway durch einen völlig neuen Steckplatz auf dem Motherboard (siehe Abbildung). Normgemäß gibt es dabei pro Hauptplatine nur einen entsprechendem Steckplatz als auch eine Grafikkarte in AGP-Bauform notwendig. Eine PCI-Beschleuniger-Platine paßt definitiv nicht in einen AGP-Slot.

AGP für Aufsteiger

Die theoretischen Vorzüge der flotten Grafikdaten-Schnittstelle umfassen zwei zentrale Punkte: Die Geschwindigkeit beim Datendurchsatz sowie die Fähigkeit zur Auslagerung von Texturen im Hauptspeicher. Während der erste Vorteil softwareunabhängig greift, muß der zweite Pluspunkt von der jeweiligen Anwendung unterstützt werden. AGP-Karten können dabei auf eine exklusive Verbindungsleitung zurückgreifen, die sie sich mit keiner anderen Steckkarte teilen müssen. Eine normale PCI-Grafikkarte muß im schlimmsten Fall unter anderem mit Festplatte, PCI-Netzwerkkarte und PCI-Soundkarte konkurrieren. Wenn gleichzeitig Grafik-, Sound- und Netzwerkdaten über den PCI-Bus geschaufelt werden, ist die theoretisch maximale Bandbreite von 133 MByte/s irgendwann ausgeschöpft. Eine AGP-Platine mit 1X-Standard kann hier immerhin auf 266 MByte/s zurückgreifen, um das Motherboard anzusteuern. Im 2X-Modus können pro Signal sogar zwei Datenpakete verschickt werden.



Das PCI-Testmuster mit Intel740-Chipsatz von Real3D verfügt über mächtige 8 MB Bild- und 16 MB Texturspeicher.

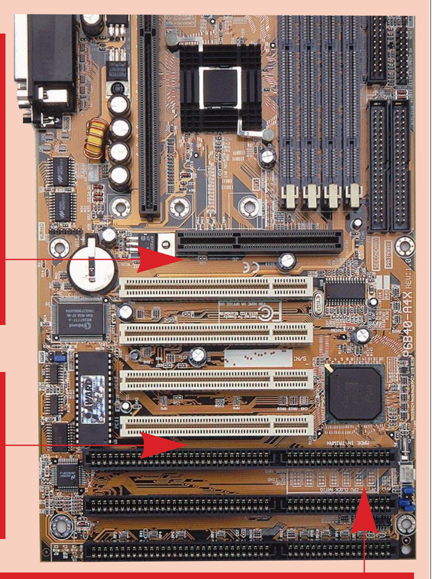
Der zweite grundlegende Vorteil von AGP betrifft die Nutzung des System-Hauptspeichers als Lagerstätte für Texturen. Sofern ein Grafik-Adapter diese Fähigkeit besitzt, muß sie den platineneigenen (knappen) Speicher nicht für das Bereithalten von Texturen verwenden.

AGP und Grafikchips

Der Begriff AGP umfaßt in seiner aktuellen Fassung (Revision 2.0) eine Vielzahl von Einzelkomponenten. Wenn eine Grafikkarte mit dem Schmankerl AGP wirbt, so verbergen sich je nach Grafikchipsatz unterschiedliche Fähigkeiten dahinter. Für den Spieler ist es dabei vorerst egal, ob ein Chip über das Sideband Addressing eine weitere Leitung für Kommandos zum Mainboard besitzt. Wichtiger sind hingegen die beiden grundlegenden AGP-Komponenten (Übertragungsbandbreite und Texturenauslagerung). Der Rendition V2200 (Hercules Thriller 3D) entspricht hierbei dem AGP 1X-Standard, ist aber nicht in der Lage,

STECKPLATZ-KUNDE

Am Beispiel eines BX-Motherboards für Pentium II-Prozessoren der neuesten Generation (350 bzw. 450 MHz) wollen wir Ihnen die verschiedenen Steckplätze grafisch näher erläutern.



Der Steckplatz für eine AGP-Grafikkarte ist etwas weiter nach rechts verschoben und liegt in unmittelbarer Nähe zum Hauptprozessor. Der BX-Chipsatz bietet durch den 100 MHz-Bustakt eine wichtige Voraussetzung für die volle Leistungsfähigkeit moderner AGP-Karten.

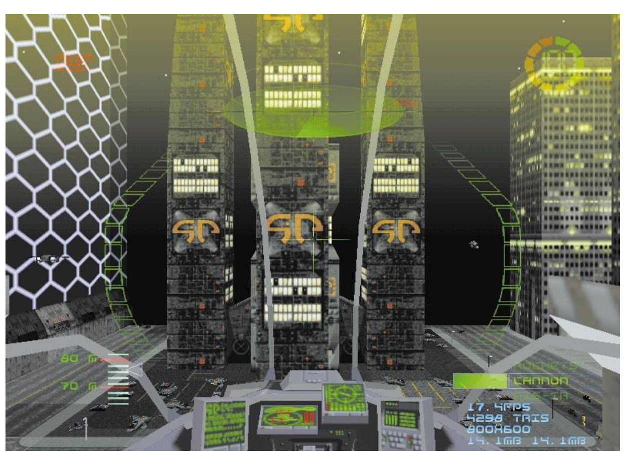
Die Sockel für PCI-Platinen treten immer mehr in den Vordergrund, da sie im Vergleich zum ISA-Standard eine wesentlich bessere Performance bieten.

Hier sehen Sie die altgedienten ISA-Steckplätze, die meistens noch von Sound- oder Netzwerkkarten bevölkert werden. Sie werden aufgrund der vergleichsweise geringen Leistungsfähigkeit bald aus der PC-Szene verschwinden.

PCI VERSUS AGP

Einer der technischen Vorteile der AGP-Schnittstelle liegt im höheren Datendurchsatz im Vergleich zum PCI-Bus. Die direkte Gegenüberstellung der verschiedenen Modi ersehen Sie aus folgender Tabelle.

Merkmal	PCI	AGP 1X	AGP 2X
Taktfrequenz	33 MHz	66 MHz	66 MHz
Bandbreite	32 Bit (4 Byte)	32 Bit (4 Byte)	2x32 Bit (8 Byte)
Daten-Bandbreite	133 MByte/s	266 MByte/s	532 MByte/s



Bei G-Police werden die zusätzlichen Textur-Massen für höher aufgelöste Polygon-Tapeten und eine Vielzahl animierter Video-Leinwände verwendet.



Der AGP-Support bei Redline Racer ermöglicht animierte Wellenbewegungen sowie Wasserfälle mit Lichtspiegelungen. Die 3Dfx-Variante sieht ebenfalls sehr gut aus.

Texturen im Hauptspeicher auszulagern. Der ursprüngliche Riva 128 (Diamond Viper V330) ist ebenfalls nur AGP 1X-kompatibel, verfügt aber auch in der PCI-Variante von Haus aus über ein interessantes Texturen-Management. Je nach Einstellungssache kann der Chip (wie auch der ZX-Kollege) einen dicken Teil des Hauptspeichers für sich abzweigen, um dort Texturen zwischenzulagern. Der Riva 128 ZX (STB Velocity 128) beherrscht im Gegensatz zu seinem kleinen Bruder den 2X-Modus, verfügt sonst aber über keine erweiterten AGP-Funktionen.

Konkurrenzsituation

Den Intel740 gibt es mittlerweile ebenfalls in beiden Bauform-Ausführungen. Während die AGP-Fassung sämtliche Features abdeckt und von fast allen Grafikkarten-Herstellern bevorzugt wird, ist nun auch der erste PCI-Kollege von Datapath/Real3D am Markt. Mit einer enormen Menge an lokalem Textur-RAM will man dabei die fehlende Auslagerungsfähigkeit wettmachen. Eine AGP-Karte der Marke Voodoo² findet man in Deutschland noch vergebens – in den USA ist die Firma Quantum 3D am Platinen-Drücker. Erst der Voodoo Banshee wird eine generelle AGP-Integration aufweisen können, wobei der Umfang bisher leider noch nicht endgültig feststeht. Voraussichtlich wird der Chip aber nur den höheren Datendurchsatz nutzen und nicht etwa das Texturenauslagern im Hauptspeicher. Ansonsten werden alle neueren Grafik-Chips (Matrox G200, PowerVR SG, Number Nine Revolution 4, Permedia 3, S3 Savage3D) die momentan maximale AGP-Power in sich vereinen.

AGP-FRAGENKATALOG

Frage: Was bedeutet AGP 1X bzw. 2X?
Antwort: Die Numerierung gibt einen Hinweis darauf, welche AGP-Betriebsmodi von der Grafikkarte unterstützt werden. Ähnlich einem 20X-CD-ROM, das bis zu 3000 KByte pro Sekunde an Daten übertragen kann (20x150 KByte), kann eine AGP 2X-Karte eben 532 MByte/s verarbeiten (2x266 MByte). In Zukunft sind auch AGP 4X-Karten zu erwarten, da die aktuelle Spezifikation (AGP Revision 2.0) diese Übertragungsgeschwindigkeit beinhaltet.

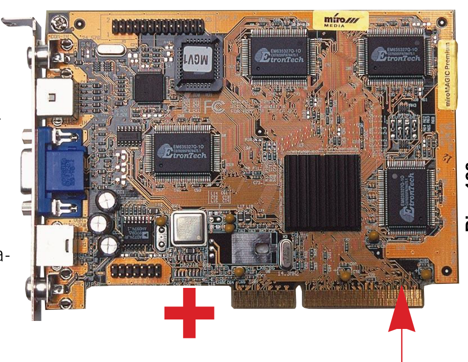
Frage: Profitieren Spiele automatisch von AGP?
Antwort: Ja und Nein. Spiele können zwar automatisch vom höheren Datendurchsatz auf der AGP-Schiene profitieren, das Auslagern von Texturen im Hauptspeicher muß aber in das Spiel hineinprogrammiert werden.

Frage: Haben alle Grafik-Chips die gleichen AGP-Fähigkeiten?
Antwort: Nein. Die Chip-Entwickler sind im Gegensatz zu den Motherboard-Anbietern nicht gezwungen, alle AGP-Features auch zu unterstützen. Erst zukünftige Grafik-Prozessoren werden die volle AGP-Leistung bringen.

Frage: Kann ich eine AGP-Karte mit einer Add-on-Platine in PCI-Bauform (z.B. Voodoo²) kombinieren?
Antwort: Ja. Das Durchschleifen des 2D-Signals durch die Zusatzkarte verläuft unabhängig von der AGP-Schnittstelle.

AGP-Checkliste

Um endgültig auf dem Texturen-Highway durchstarten zu können, sind sowohl auf Sockel 7- als auch auf Slot 1-Rechnern umfangreiche Vorarbeiten durchzuführen (siehe Extrakasten). Neben einem entsprechenden Motherboard plus Grafikkarte ist auch die Betriebssystemseite nicht zu vergessen. Nur wer Windows 98 auf seinem Rechner Unterschlupf gewährt, ist fein raus aus der AGP-Sache. Mit dem Treiber „vgartd.vxd" (liegt der Grafikkarte bei) kann der AGP-Betrieb aufgenommen werden. Bei Win95 kann der Katzenjammer je nach Versionsnummer unter Umständen groß sein (siehe Win98-Special in Ausgabe 8/98 S. 187). Während Win95 A (also die ursprüngliche Verkaufsvariante) kein AGP zuläßt, muß Win95 B mit der Datei usbsupp.exe erst auf AGP getrimmt werden (Download: www.keydata-pc.com/drivers.htm). Erst Win95 C verlangt lediglich ein korrekt installiertes DirectX 5 sowie den erwähnten AGP-Treiber. Was passiert nun, wenn Win95 A mit einer AGP-Karte konfrontiert wird? Da sich die erste Windows-Version nicht um die Bauform der Karte kümmert, wird sie den Grafik-Adapter einfach als PCI-Device aufnehmen. Damit läuft die Platine zwar, kann aber nicht die Vorteile des Daten-Highways ausnutzen.



Die Kombination einer AGP-Grundkarte (hier: ein Grafik-Adapter mit dem Riva 128-Chipsatz) mit einer Add-on-Platine auf PCI-Basis (hier: der Voodoo2-Chip) stellt in der Spielepraxis kein Problem dar.

Haken und Ösen

Der Haken für den Kunden besteht darin, daß weder Win95 B noch C jemals separat verkauft wurden –



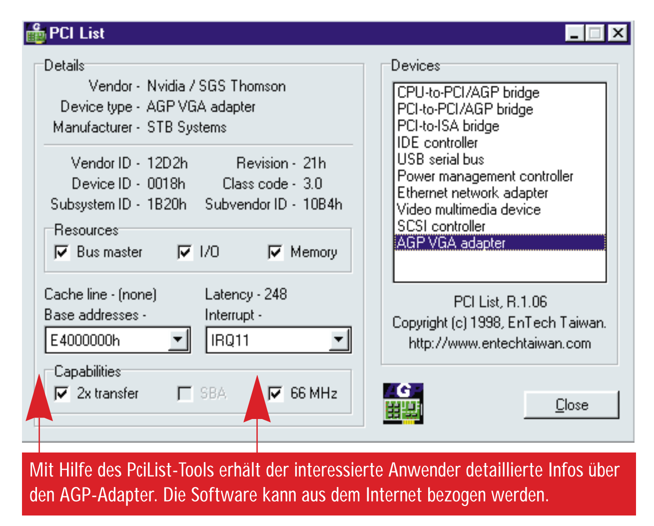


Tonic Trouble von Ubi Soft darf sich im Moment getrost die Grafik-Krone unter den AGP-Spielen aufsetzen. Leider ist das Spiel bisher nur als Vorabversion im Bundle mit einer Grafikkarte erhältlich (unter anderem mit der Matrox Mystique G200).

sie durften nur in Zusammenhang mit einem neuen Rechner den Besitzer wechseln. Der Grundgedanke von AGP ist dabei, daß der Nutzer lediglich das entsprechende Spiel startet und ohne aufwendige Einstellungen die optischen Schmankerl genießen kann. In der Realität sorgen jedoch einige Ungereimtheiten für Spielehürden. So müssen beispielsweise manche Sockel 7-AGP-Boards der ersten Generation durch ein Bios-Update erst zum 2X-Modus bekehrt werden. Außerdem kann jeder User mit Ausnahme von Pentium II LX-Besitzer mit Award-BIOS im Motherboard-BIOS unter der Rubrik „AGP Aperture Size“ die Größe des AGP-Speichers manuell festlegen, was gerade nach einem RAM-Ausbau wichtig ist. Vorsichtshalber sollten Sie auf jeden Fall prüfen, wie hoch dieser Wert eingestellt ist. Da der AGP-Treiber „vgartd“ durch das Aufkommen neuer Grafik-Chips oftmals Änderungen unterworfen ist, lohnt es sich, diesen regelmäßig beim Motherboard-Hersteller von der Webseite herunterzuladen.

AGP-TÜV

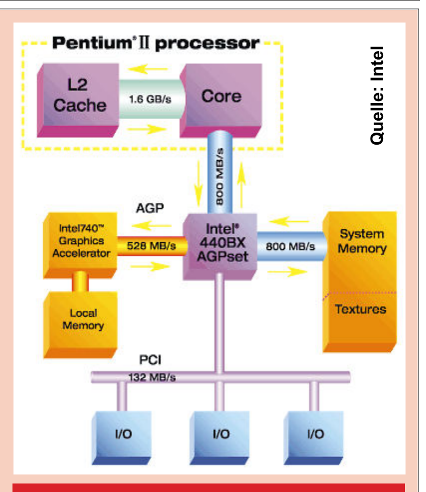
Falls Sie ein AGP-System besitzen und dessen Funktionen prüfen wollen, haben Sie mehrere Möglichkeiten zur Auswahl. Sollte ihr Grafik-Adapter das Auslagern von Texturen im Hauptspeicher unterstützen, können sie die Funktionsfähigkeit dieses Features über das DirectX-Panel kontrollieren (siehe Heft-CD). Dieses befindet sich im Handgepäck des DX-Entwicklerwerkzeugs und liefert unter der Rubrik „DirectDraw“ Informationen über den vorhandenen Grafik-Speicher. Liegt der dort angezeigte Wert über dem lokalen Platinen-RAM, steht AGP-Freuden nichts mehr im Wege. Wer weitergehende Informationen über seinen AGP-Turbo haben will, sollte sich



Mit Hilfe des PciList-Tools erhält der interessierte Anwender detaillierte Infos über den AGP-Adapter. Die Software kann aus dem Internet bezogen werden.

AGP UND DER BUSTAKT

Die technischen Möglichkeiten des AGP sind gerade im Bereich Datenübertragung erstaunlich. Werden die 133 MByte/s des PCI-Busses und die 532 MByte/s von AGP 2X miteinander verglichen, zeigt sich die theoretische Überlegenheit der neuen Schnittstelle deutlich. Ein immens wichtiger Aspekt wird dabei meist übersehen. Ein normaler Pentium II (233 bis 333 MHz CPU-Takt, 66 MHz externer Takt) kann beispielsweise überhaupt nicht die Speicherbandbreite liefern, um volles AGP 2X auszunutzen. Bei einem 66 MHz Bustakt beträgt die maximale Bandbreite beim Zugriff auf den Hauptspeicher 532 MByte/s (66 MHz SDRAM). Bei AGP 2X beläuft sich die maximale Übertragungsgeschwindigkeit ebenfalls auf 532 MByte/s. Da aber auch andere Komponenten wie CPU oder Festplatte den Hauptspeicher ansteuern, muß der AGP zurückstehen und mit weniger Bandbreite auskommen. Die Lösung: Systeme mit 100 MHz Bustakt auf Sockel 7-(Motherboard-Chipsätze: u.a. VIA MVP3) oder Slot 1-Basis (BX). Deren Speicherbandbreite beläuft sich auf 800 MByte/s, womit genügend Reserven für die Ansprüche der AGP-Schnittstelle vorhanden sein dürften.



Erst Rechnersysteme mit 100 MHz Bustakt können dem AGP 2X-Modus einen optimalen Zugriff auf den Hauptspeicher garantieren.

AGP UND SOCKEL 7

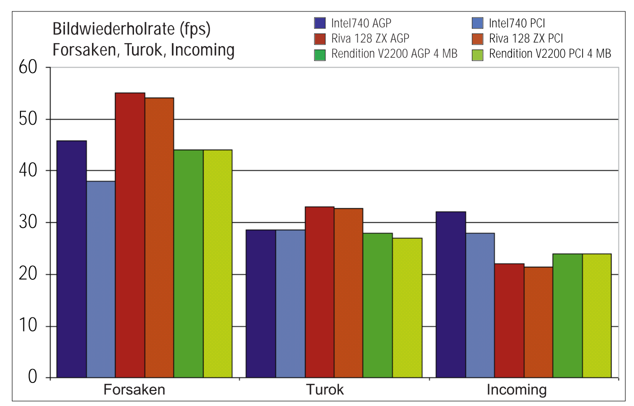
Durch den K6-2 von AMD ist der Sockel 7 wieder mehr ins Gespräch gekommen. So ganz astrein verläuft die Zusammenarbeit gängiger AGP-Karten mit den üblichen AGP-Motherboard-Chipsätzen aber nicht. Während beispielsweise ein Riva 128 ZX anstandslos die Zusammenarbeit aufnimmt, sind Kandidaten wie der Intel740 oder der G200 etwas anspruchsvoller. Erst die neueren Motherboards sowie die aktuellsten AGP-Treiber von der Homepage des Motherboard-Chip-Entwicklers erlauben eine vernünftige Zusammenarbeit. Beim Intel740 sind darüber hinaus die neuesten Treiberversionen notwendig, bevor das Zusammenspiel konkrete Formen annehmen kann. Der G200 ist auch nur dann korrekt auf einem Sockel 7-Board lauffähig, wenn die neueste AGP-Treiberversion verwendet wird.

AGP-CHECKLISTE

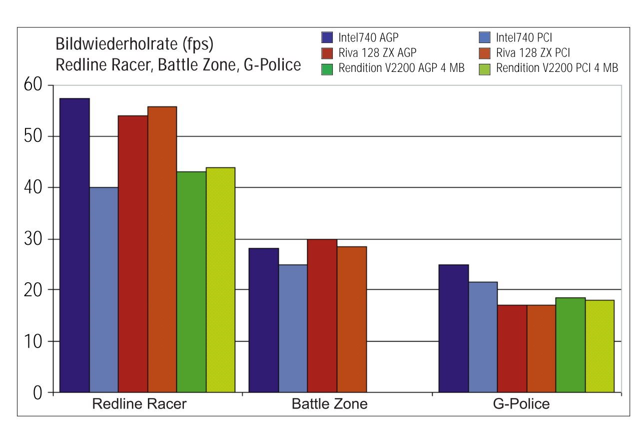
Sofern Sie Ihren Rechner um eine AGP-Grafikkarte bereichern wollen, sollten Sie folgende Checkliste studieren. Mit ihrer Hilfe sollten Sie eventuell auftauchende Probleme in den Griff bekommen.

Merkmal	Voraussetzungen
Grafikkarte	Platine mit voller AGP-Funktionalität wählen
AGP-Motherboard	Eventuell BIOS-Update für das Motherboard
	Sockel 7: Neuester AGP-Treiber (Motherboard)
	AGP-Speicher im BIOS festlegen (Aperture Size)
Windows 95	Win95 B + usbsupp.exe installieren
	Alternativ: Win95 C
	DirectX 5 installieren
	Vgartd.vxd (Grafikkarte) installieren
Windows 98	Vgartd.vxd (Grafikkarte) installieren





Konservative Spieletitel wie Turok sind ganz offensichtlich mit den Leistungen des PCI-Bus vollauf zufrieden. Ein Wechsel auf AGP bringt hier wenig. Die Unterschiede zwischen den i740-Karten beruhen eher auf Treiberproblemen.



Auch bei echten AGP-Spielen zeigen sich keine dramatischen Geschwindigkeits-Abweichungen. Der Vorteil der größeren Daten-Bandbreite spielt im Moment kaum eine Rolle, was sich durch Spiele mit höheren Polygon-Anforderungen aber ändern könnte.

das Tool „PciList" (www.entechtaiwan.com) aus dem Netz ziehen. Dieses weist unter anderem die vorhandenen AGP-Modi aus.

AGP-Praxistests

Bei den anstehenden praktischen Übungen interessierte uns der direkte Performance-Vergleich zwischen der jeweiligen Grafikkarte in PCI- und AGP-Ausführung. Zu diesem Zweck schraubten wir Platinen mit dem Rendition V2200, dem Riva 128 ZX sowie dem i740 in den Testrechner (einem Pentium II mit 300 MHz und 128 MB RAM). Als Benchmarks dienten traditionelle Spiele ohne AGP-Support (*Turok*, *Forsaken*) sowie die neuesten Vertreter der Texturen-Kunst (*Incoming*, *Redline Racer*, *G-Police*, *Battle Zone*). Während bei den erstgenannten Titeln nur der erhöhte Grafikdaten-Durchsatz der AGP-Schiene zum Tragen kommen kann, lassen sich bei der zweiten Spiele-Kategorie auch Qualitäts-Gegenüberstellungen durchführen. Was die Spiele-Geschwindigkeit angeht, so zeigen sich beim direkten Vergleich zwischen PCI- und AGP-Variante wenig meßbare Unterschiede. Spiele wie *Turok* oder *Forsaken* profitieren kaum vom höheren Daten-Durchsatz. Falls ein Spiel beispielsweise auf einer geringen Zahl von Polygonen bzw. Texturen basiert, so sind die Anforderungen an den Grafikdaten-Transport entsprechend gering und der PCI-Bus reicht aus. Außerdem bringt der schnellste Übertragungspfad herzlich wenig, wenn die CPU gar nicht mit dem Berechnen von Polygondaten nachkommt. Ohne 100 MHz Bustakt macht AGP 2X aufgrund der Hauptspeicherbandbreite wenig Sinn (siehe Extrakasten).

Ansichtssache

Es ist schon ernüchternd, daß man Direct3D-Spiele mit AGP-Support geradezu mit der Lupe suchen muß – unter OpenGL oder anderen Grafik-Schnittstellen läuft vorerst sowieso nichts. Die bisher erhältlichen sechs AGP-Titel nutzen das Tapezieren der Spielelandschaft mit monströsen Texturen nicht gerade üppig aus. Wir testeten die Spiele auf einer Matrox Millennium G200 und einer Voodoo2-Karte mit 12 MB, um eventuelle optische Unterschiede ausfindig zu machen. Am beeindruckendsten ist dabei noch die OEM-Version von Tonic Trouble, das der Mystique G200 beiliegt (jedoch im Moment nicht auf einer Voodoo² läuft). Mit bis zu 17 MB an Texturen nutzt dieser Genre-Mix geradezu optimal die brachliegende Technik aus. Gut gefallen hat uns auch die neue *Battle Zone*-Version, die mit dicken Texturen verschönert wurde. Eine Voodoo²-Karte verrichtet hierbei aber genau die gleichen Dienste, da die verwendeten Spiele-Tapeten in den lokalen Texturspeicher passen. Auch bei *G-Police* konnten wir keine offensichtlichen Unterschiede feststellen, obwohl die G200 14 MB und die Voodoo² nur 7 MB Texturen verwendete. In der AGP-Version waren lediglich mehr animierte Videoleinwände, die während des hektischen Fluggeschehens kaum wahrgenommen werden. Während bei *Redline Racer* immerhin einige grafische Spielereien in der AGP-Ausführung auffielen, zeigten sich bei *Incoming* oder *Monster Truck Madness 2* keine Unterschiede. Hier waren eher die Renderqualitäten der einzelne Grafik-Chipsätze für optische Abweichungen zuständig.

Thilo Bayer ■



Die aufgebohrte Version von Battle Zone arbeitet mit größeren Spieletapeten, die auf AGP- und Voodoo²-Karten eine ansehnliche Spiele-Umgebung hinzaubern.

AGP-SPIELE

Die Anlaufzeit für den großen Ansturm von AGP-Spielen ist mittlerweile schon verdächtig lang. Im Moment sind lediglich eine Handvoll derartig optimierter Titel auf dem Markt.

Spieletitel	AGP-Einbindung	Vorteile	AGP-Beurteilung
G-Police	direkt	mehr Grafik-Details	befriedigend
MT Madness 2	Auswahlmenü	Textur-Puffer	befriedigend
Incoming	direkt	mehr Texturen	befriedigend
Battle Zone	Patch (Heft-CD)	mehr Texturen	gut
Tonic Trouble OEM	direkt	riesige Texturen	sehr gut
Redline Racer	direkt	mehr Animationen	gut

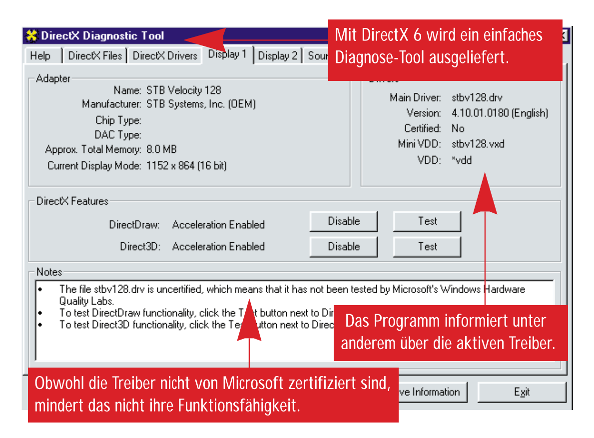
STATEMENT

Der Accelerated Graphics Port ist ein sehr zwiespältiger Genosse. Auf der einen Seite steht die **wunderschöne Theorie**: **Enorme Bandbreiten** für Grafik-Daten, der **Hauptspeicher als Asyl riesiger Texturmengen** und **fotorealistische Spiele-Umgebungen**. Die **Realität** sieht jedoch im Moment eher **düster** aus. **Hohe Hardware-Anforderungen** für eine optimale Ausnutzung und die geradezu **wahnwitzig geringe Zahl an AGP-Spielen** versalzen dem technikgewillten Spieler gehörig die Zockersuppe. Grundsätzlich gilt: Wer sowieso einen neuen Rechner auf Sockel 7- oder Slot 1-Basis kaufen will, bekommt den AGP-Steckplatz mittlerweile automatisch mitgeliefert. Es besteht jedoch im Moment kein Grund, nur wegen AGP-Ambitionen den Rechner aufzurüsten. Da die neuesten Grafik-Chips eine hohe AGP-Funktionalität aufweisen, bleibt die **Hoffnung**, daß zukünftige Spiele vermehrt die Chancen der AGP-Schnittstelle ausnutzen.

Im Praxistest: Das brandneue DirectX 6

Schnellstart

Ganz nach Zeitplan stand in der ersten August-Woche die neue DirectX-Version zum Download bereit. In ausführlichen Praxistests klopften wir das Multimedia-Paket auf Spiele-Performance und -Kompatibilität unter Windows 95 ab.



Mit DirectX 6 wird ein einfaches Diagnose-Tool ausgeliefert.

Das Programm informiert unter anderem über die aktiven Treiber.

Obwohl die Treiber nicht von Microsoft zertifiziert sind, mindert das nicht ihre Funktionsfähigkeit.

Schon seit Monaten fieberten besonders ungeduldige Zeitgenossen der Veröffentlichung von DirectX 6 entgegen. Immerhin klangen die Ankündigungen von Seiten Microsofts sehr verlockend. Neue Versionen der vorhandenen Multimedia-Komponenten wie Direct3D oder DirectSound, deutlich höhere Performance auch bei DirectX 5-Spielen sowie brandneue Bestandteile wie DirectMusic bauten eine hohe Erwartungshaltung auf. Die nur für Beta-Tester verfügbare Vorabversion deutete jedoch schon an, daß von den hehren Plänen in der ersten Programmversion nur ein Grundgerüst übrig bleiben würde.

Software-Diät

Auf der Cover-CD finden Sie zwei DX 6-Versionen, die Sie auf eigene Gefahr hin installieren. Windows 95-Besitzer können dabei auf die deutsche Variante mit vollem Treiber-Umfang zurückgreifen, während 98er-User nur den Core File ohne Treiber installieren dürfen. Um den Install-Vorgang auf unseren Win95-Test-Rechnern zu dokumentieren, installierten wir das DirectX-Kontrollpanel aus dem DX-Entwicklerwerkzeug und notierten die Versionsnummer der einzelnen Komponenten (siehe Extrakasten). Die Erkenntnis: Nur drei der fünf Ober-Bestandteile wurden einer Runderneuerung unterzogen und auf DirectX 6 getrimmt. Ganz offensichtlich lag das Hauptaugenmerk auf den beiden Grafik-Bestandteilen Direct3D und DirectDraw – außerdem sah man bei Microsoft das Multiplayer-Element DirectPlay als upgradewürdig an. Zum alten DX 5-Eisen gehören bei der jetzt veröffentlichten Version DirectInput und DirectSound. Damit Sie unsere Erkenntnisse praktisch nachprüfen können, haben wir das Kontrollpanel mit auf die CD gebrannt. Nach der Installation bekommen Sie in der Systemsteuerung ein neues Icon, mit dessen Hilfe Sie die einzelnen Komponenten abklopfen können.

Verwandlung

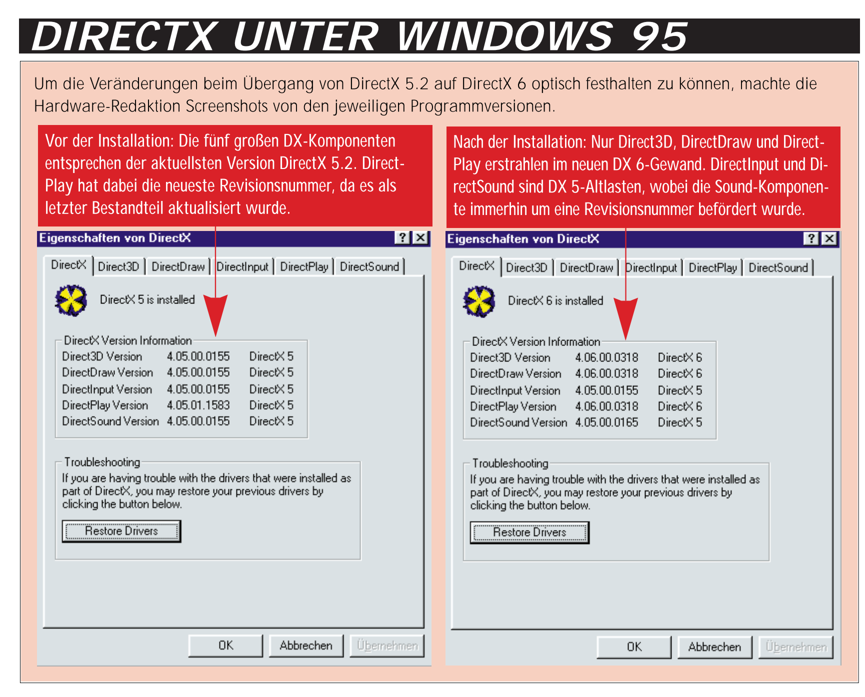
Die konkreten Vorteile der aktualisierten Komponenten sind auf den ersten Blick nicht ersichtlich. Das Direct3D-Modul ist auf jeden Fall um ein Vielfaches kleiner geworden, um die Zwischenschicht zwischen Hard- und Software so gering wie möglich zu halten. Außerdem versteht Direct3D nun einige neue 3D-Features, die bisher nur in speziellen Grafik-Schnittstellen wie Glide zu finden waren. Neben Bump Mapping oder Multi-Texturing wird auch das aufwendige anisotropische Filtern unterstützt (siehe Extrakasten). Die Integration dieser Qualitäts-Features ist deshalb so wichtig, da die neue Grafikkarten-Generation neben OpenGL voll auf Direct3D setzt und mit den neuen optischen Verschönerungen wirbt.

Features-Nachschub

Sockel 7-Liebhaber mit einem Blick für den K6-2 von AMD werden über die Veröffentlichung von DX 6 sehr erfreut sein. Das Einbeziehen der 3DNow!-Technologie in den DX-Code ermöglicht es Spiele-Programmierern, auf breiter Basis den Befehlssatz der neuen AMD-CPU zu verwenden. Im Gegensatz zu den bisher optimierten Titeln wie *Unreal* oder *Incoming*, die eine spezielle Integration benötigen, kann die Anpassung an die speziellen Fähigkeiten in Zukunft recht einfach vorgenommen werden. Eine weitere Neuheit betrifft das Komprimieren von Texturen. Diese von S3 lizensierte Technik (S3 Texture Compression) wurde in DX 6 eingebaut, um Spiele mit größeren Texturen zu verschönern und dabei den Transport-

DIRECTX UNTER WINDOWS 95

Um die Veränderungen beim Übergang von DirectX 5.2 auf DirectX 6 optisch festhalten zu können, machte die Hardware-Redaktion Screenshots von den jeweiligen Programmversionen.



Vor der Installation: Die fünf großen DX-Komponenten entsprechen der aktuellsten Version DirectX 5.2. DirectPlay hat dabei die neueste Revisionsnummer, da es als letzter Bestandteil aktualisiert wurde.

Nach der Installation: Nur Direct3D, DirectDraw und DirectPlay erstrahlen im neuen DX 6-Gewand. DirectInput und DirectSound sind DX 5-Altlasten, wobei die Sound-Komponente immerhin um eine Revisionsnummer befördert wurde.

DIRECTX-KOMPONENTEN



Die Multimedia-Schnittstelle DirectX besteht aus vielen Einzelkomponenten, die unter anderem die Grafik- und Soundwiedergabe steuern. Die einzelnen Elemente können zu folgenden Gruppen zusammengefaßt werden.

Komponente	Aufgabe
Direct3D	Die Grafik-Komponente Direct3D stellt eine universelle Schnittstelle zwischen Grafik-Hardware und 3D-Software dar. Zwei Zwischenschichten ermöglichen eine möglichst breite Unterstützung. Die hardwarenahe Schicht (HAL) nutzt die Platinen-Fähigkeiten direkt aus, während der Emulationsmodus (HEL) beim Fehlen eines bestimmten Features in Aktion tritt.
DirectDraw	Der zweite Grafik-Bestandteil arbeitet Hand in Hand mit dem 3D-Kollegen und übernimmt alle Aufgaben, die neben dem eigentlichen Rendern anfallen. DirectDraw tritt in erster Linie als Speicher-Manager auf, verwaltet also den benötigten Platz für Tiefeninformationen oder die doppelte Pufferung von Bildern.
DirectInput	Dieses Element kümmert sich um die Zusammenarbeit mit Eingabegeräten. Seit DirectX 5 werden auch Spiele-Controller mit FF-Einlagen unterstützt.
DirectPlay	DirectPlay ist für die Standardisierung von Netzwerk-Spielen zuständig, um ein möglichst einfaches Kommunizieren zwischen den einzelnen Teilnehmern zu ermöglichen.
DirectSound	Das Audio-Interface kümmert sich bei Spielen um die Wiedergabe digitalisierter Klangdateien. Während einfache Soundkarten lediglich das Standard-Abspielen beherrschen, kann DirectSound auch weiterentwickeltere Dröhn-Hardware erkennen und deren Fähigkeiten nutzen (wie beispielsweise 3D-Sound).
DirectMusic	Bisher leider noch kein Bestandteil von DirectX, wird die musikalische Komponente in einer späteren Versionsnummer den Takt angeben. Im Mittelpunkt steht die Wiedergabe von Dateien nach dem MIDI-Standard. Ein hardwareunabhängiger Software-Synthesizer sowie die Downloadable Sounds-Technik versprechen neue musikalische Dimensionen.

NEUE 3D-FEATURES

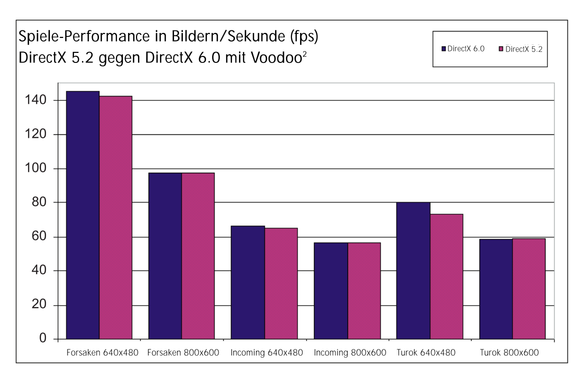
Da schon bald Grafik-Chipsätze mit neuen 3D-Features erscheinen, wird es höchste Zeit, daß Direct3D diese auch unterstützt. Folgende 3D-Erweiterungen werden mit DirectX 6 eingeführt.

• Multi Texturing:
In einem Rechenzyklus werden vom Grafik-Chip mehrere Texturen gleichzeitig auf ein Vieleck geklebt. Auf diese Weise lassen sich unter anderem realistisch erscheinende Wände mit Transparenzeffekten erzeugen.

• Anisotropisches Filtering:
Diese Texturfilter-Form ist sehr weit entwickelt und bedarf einen entsprechend hohen Rechenaufwand von Seiten der Grafikkarte. Durch den Einsatz dieser Technik sehen schräg nach hinten verlaufende Bodentexturen weniger verzerrt aus.

• Texturenkompression:
Damit der Datenaufwand beim Transport von Texturen minimiert wird, erlaubt Direct3D nun die Verwendung von Kompressionsprogrammen. Zu diesem lizensierte Micrsoft die Technik von S3.

• Bump Mapping:
Um die Darstellung von Oberflächen mit sichtbaren Strukturen zu ermöglichen, unterstützt Direct3D nun auch Bump Mapping-Techniken. Flach wirkende Spiele-Landschaften sind auf diese Weise Geschichte und können wesentlich realitätsnaher gestaltet werden.



Das Update auf DirectX 6 verleitet die Direct3D-Benchmark-Spiele nur sehr zögerlich zu neuen Performance-Sphären. Titel wie *Unreal* oder *SiN*, welche die DirectSound-Komponente benutzen, laufen leider auch nicht schneller, da dieses DirectX-Element immer noch im DirectX 5-Gewand erstrahlt.

aufwand zwischen Hauptspeicher und Grafikkarte gering zu halten.

Spiele-Zusammenarbeit

Auf der CD finden Sie unter den Hardware-Specials eine umfangreiche Liste mit Spielen, die wir unter Win95 und DirectX 6 getestet haben. Das Fazit: Bis auf wenige schwarze Schafe laufen alle Probanden auf Anhieb. Probleme entstehen dann, wenn das Spiel die DX 6-Versionsnummer nicht korrekt ausliest und eine alte Variante feststellt. Hier hilft entweder der Abbruch oder die manuelle Installation. Etwas nerviger gestaltet sich die Spiele-Connection, wenn zwei Direct3D-fähige Karten in Ihrem Rechner-Inneren schlummern (zum Beispiel Riva 128 plus Voodoo²). Grundsätzlich scheint DirectX 6 die generelle D3D-Unterstützung dann zuerst einmal zu deaktivieren. Mit Hilfe des Programms dxsetup.exe im Ordner Programme/directx/setup können Sie diesen Umstand nachprüfen. Auf unseren Testrechnern verabschiedete sich irgendwann die Voodoo²-Platine aus der D3D-Abteilung, nachdem wir einige Spiele starteten und zwischen den beiden Karten umschalteten. Ohne manuelles Aktivieren im Eigenschaften-Menü war die V²-Platine anschließend nicht zur D3D-Arbeit zu überreden.

Performance

Unsere Praxistests mit dem Voodoo²-Chip haben gezeigt, daß entgegen der Microsoft-Ankündigungen durch den Einsatz von DirectX 6 kaum sichtbare Performance-Verbesserungen bei DirectX 5-Spielen eintreten. Interessanterweise sind nur in der 640x480-Auflösung minimale Geschwindigkeitszuwächse zu erkennen – in 800x600 sind keine Veränderungen meßbar. Fairerweise muß man dabei beachten, daß es im Moment weder DX 6-optimierte Spiele noch angepaßte Grafikkarten-Treiber gibt. So hat beispielsweise 3Dfx angekündigt, erst ab Oktober die neuen Features in den Treiber zu integrieren. Außerdem nutzen aktuelle DX 5-Spiele nur einen gewissen Teil der D3D-Bibliotheken, so daß diese kaum von den Verbesserungen an diesen Modul profitieren können. Im Grunde genommen wird DirectX 6 also erst gegen Ende des Jahres richtig interessant.

Thilo Bayer ■

STATEMENT

Im Moment sollten selbst technikinteressierte Anwender in ihrer Euphorie zwei Gänge runterschalten und abwarten. Da DX 6 keinen Deinstallations-Mechanismus kennt, ist das Update vorerst unwiderruflich. Die konkreten Vorteile unter Win95 sind mit der Lupe zu suchen: lediglich minimale Performancezuwächse sowie eine aktuelle Treiber-Datenbank sind erwähnenswert. Unter Win98 greift nicht einmal der Treiber-Vorteil, da hier nur der DX 6-Kern ohne Treiber installiert wird. Wer seine Hardware hegt und pflegt, sollte sich DirectX 6 erst dann installieren, wenn dies ein Spiel konkret verlangt. Bis zum Erscheinen der neuen Grafikkarten-Generation oder des ersten echten DX 6-Spiels werden auf jeden Fall noch einige Wochen ins Land gehen.



Die Referenz-Produkte im Überblick

Die Besten-Liste

Der Hardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenz-Produkten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen abwarten. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Bei Urteilsgleichstand sind darüber hinaus noch Einzelmerkmale relevant, die maßgeblichen Einfluß auf die Einstufung besitzen. Ausgezeichnete Produkte werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet.

15-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Nokia	449Xa	1/98	089-1497360	
Philips	Brilliance 105	1/98	0180-5356767	sehr gut
ViewSonic	15GA	1/98	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM 3867-1	1/98	02921-99-4444	gut
Eizo	FlexScan F35	1/98	02153-733400	gut

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F56	2/98	02153-733400	
ViewSonic	P775	2/98	02154-9188-0	sehr gut
Actebis	Targa TM4282-10	2/98	02921-99-4444	gut
CTX	1792-SE	2/98	02131-349912	gut
Iiyama	Vision Master Pro17	2/98	089-900050-33	gut

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Guillemot	Maxi Sound 64 Home Studio 2	1/98	0211-338000	
Guillemot	Maxi Sound 64 Dynamic 3D	1/98	0211-338000	
TerraTec	AudioSystem EWS64 XL	1/98	02157-81790	sehr gut
TerraTec	AudioSystem EWS64 S	5/98	02157-81790	sehr gut
Creative Labs	Sound Blaster AWE 64 Gold	1/98	089-9579081	sehr gut

2D-/3D-Grafikkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Matrox	Millennium G200	7/98	089-614474-0	sehr gut
Diamond	Viper V330	12/97	08151-266330	
STB	Velocity 128	8/98	089-42080	gut
miroMEDIA	Magic Premium	3/98	01805-225450	gut
Leadtek	WinFast 3D S900	8/98	www.leadtek.com.tw	gut

3D-Grafikkarten (Add-on)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Creative Labs	3D Blaster Voodoo²	5/98	089-9579081	
Diamond	Monster 3D II X200	9/98	08151-266330	
miroMEDIA	HISCORE² 3D	5/98	01805-225450	
Wicked3D	featuring Voodoo²	NEU	0241-4704116	
Guillemot	Maxi Gamer 3D²	7/98	0211-338000	
STB	Black Magic 3D	9/98	089-42080	sehr gut

Joysticks

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
ACT Labs	Eaglemax	4/98	0541-122065	
Thrustmaster	X-Fighter	4/98	08161-871093	gut
CH Products	F-16 Fighterstick	4/98	0541-122065	gut
Guillemot	Jet Leader 3D	6/98	0211-338000	gut
Logitech	WingMan Extreme	4/98	069-92032165	gut
Suncom	F-15E Talon	4/98	0541-122065	gut
CH Products	F-16 Combatstick	4/98	0541-122065	gut
Thrustmaster	Top Gun	4/98	08161-871093	gut
Z+Z Soft (Logic 3)	PC Phantom	4/98	0041-417402116	gut

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Gravis	GamePad Pro	2/98	0541-122065	
Microsoft	SW Gamepad	2/98	0180-5251199	sehr gut
Thrustmaster	Rage3D	2/98	08161-871093	sehr gut
Gravis	Xterminator	8/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp	2/98	0541-122065	gut
ACT Labs	Powerramp Mite	2/98	0541-122065	gut
InterAct	3D ProgramPad	2/98	04287-1251-13	gut
Genius	MaxFire	2/98	02173-9743-21	gut
Guillemot	T-Leader	6/98	0211-338000	gut

Lenkradsysteme

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula 1	2/98	08161-871093	
Zye	Racing Simulator	2/98	0541-122065	gut
Endor Fanatec	Le Mans	3/98	06021-840681	gut
Thrustmaster	Formula T2	2/98	08161-871093	gut
Thrustmaster	Grand Prix 1	2/98	08161-871093	gut

3D-Controller

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	2/98	0180-5251199	
Guillemot	Sphere Pad 3D	8/98	0211-338000	gut
Logitech	CyberMan 2	2/98	069-92032165	gut
Microsoft	3D Pro	2/98	0180-5251199	gut
Logitech	Wingman Warrior	2/98	069-92032165	gut



Hallo Rainer,
Als ich in der PC Games 8/98 (eine tolle Zeitschrift, schleim!) Deine Meinung las, mußte ich mit Entsetzen feststellen, daß Du, oh bester aller Briefkastenonkel (trief!), scheinbar nicht mehr auf dem neuesten Informationslevel japanischer Unterhaltungselektronik bist. Es gibt in Japan bereits tatsächlich Tamagotchis, die man im Deathmatch gegeneinander antreten lassen kann! Es handelt sich dabei zwar nicht um Hühnchen, sondern um Dinosaurier – aber im Prinzip werden sie genauso wie Tamagotchis aufgepäppelt. Anschließend kann man zwei davon mit einem kleinen Kabel verbinden und dann gibt's Saures. Der Verlierer ist entweder erledigt, dann muß man ganz von vorne anfangen oder man trainiert das unterlegene Viech weiter, bis es stark genug ist, in der harten Welt zu bestehen. Wenn Du mich fragst ist es nur noch eine Frage der Zeit, bis im Internet Highscore-Listen und Anleitungen zum Arnoldgotchi auftauchen. Japan liebt dich...

Sajonara, Matthias Iser

Es ist wirklich faszinierend, würde zumindest Spock sagen. Nicht nur, daß die Japaner meine gewagtesten Spekulationen in die Tat umsetzen, sie schaffen es sogar immer wieder, diese zu übertreffen! Sie sorgen dafür, daß mein Leben nicht langweilig wird. Ob mich Japan liebt, wage ich nicht zu beurteilen – ich hoffe es aber inbrünstig, da ich einem Motorrad aus dem Land der aufgehenden Sonne mein Leben anvertraue. Und die Söhne Nippons würden doch nicht... oder? Warum antwortet mir keiner?



Da lag Rainer falsch: Es gibt in Japan Tamagotchis mit Deathmatch-Funktion.

Hi Rossi,
Nachdem du meinen ersten Brief ja kläglich auf Deinem e-Mail-Server verkümmern hast lassen, versuche ich es gleich noch einmal! Ich wollte mich bei Dir mal über die zu geringe Akzeptanz der Käufer gegenüber kleinen Computerhändlern ausheulen! Also, ich als kleiner Computerhändler ohne Ladengeschäft verkaufe einen PII 266 MHz zur Zeit (5. August 1998) für 405 Mark! Doch wohl kein schlechter Preis! Nach verschiedenen Aushängen und Anzeigen hab ich aber noch keinen davon verkauft! Ich meine, wieso bezahlen die Leute bei x oder y viel mehr dafür? Service kriegen sie bei mir auch! Mich würde mal interessieren was die Endkunden-Leser der PC Games dazu so zu sagen haben!

CYA

Ein Sprichwort aus meiner niederbayrischen Heimat Niederbayern besagt singngemäß, daß der Bauer unbekannte Nahrungsaufnahme schlichtweg verweigert. In Deinem Fall bedeutet das, daß der Kunde lieber unter einem bekannten Label einkauft, als sich einem „Outsider" anzuvertrauen. Kompetenz und Qualität werden eben eher bekannten Marken zugeordnet. Diesen Zustand bedauerst nicht nur Du alleine. Auch etliche, mir bekannte „kleine" Händler treffen ähnliche Aussagen. Sind die Anzeigen zu klein? Wird kein Vertrauen entgegen gebracht? Keinen Schimmer. Wenn seitens der Leserschaft Interesse daran besteht, bin ich gerne zu einer weiterführenden Diskussion bereit.

Hi Rainer
Ich bin zwar weder weiblich, noch ein Friseur, aber ich hätte doch auch ein paar Sachen zu den Frisuren der Redakteure zu sagen :

1.Petra: Was soll man da groß sagen? Nichts. Alles perfekt, obwohl mich einmal interessieren würde, wie Petra mit zusammengebundenen Haaren aussieht. Ließe sich das auf einem der nächsten Fotos arrangieren?
2. Stanglnator: Auch hier muß ich mich positiv äußern. Alles in Ordnung. Die neue Frisur sieht um Längen besser aus, als die buschige Pseudomotorrad-junkymähne, die er vorher hatte.
3. Harald und Thomas: Beide Frisuren sind ganz in Ordnung, obwohl sie beide eine Spur kürzer sein könnten.
4. Olli: Unser Sorgenkind Olli. Tja, was kann man da machen. Seine Frisur vergrößert seinen Kopf ungemein. Es liegt jetzt nicht an mir das positiv, oder negativ zu bewerten, aber ich würde auch hier eine deutlich kürzere Version seiner Haare vorschlagen. Aber um Gottes Willen nicht ZU kurz. Ich würde sagen eine Spur länger als der Stanglnators, aber doch deutlich kürzer als Harald.
5. Rainer: Tja, Du alter Schlawiner, bei Dir kann ich mir leider keine Meinung bilden. Aber vielleicht könnten wir ja einen Kompromiß eingehen. Wenn Du schon kein Foto von Dir machen lassen willst, kannst Du ja vielleicht nur Teile von Dir fotografieren lassen. Zum Beispiel erst ein Teil Deines Schuhes, dann Deine Haare, dann Deinen Ellenbogen... und in etwa fünf Jahren ist das Puzzle dann vollständig zu einem Ganzen zusammengefügt. Was glaubst Du, wie das die Auflage in die Höhe treiben würde? In zwei Jahren ist das Ganze dann Hauptthema in der Bildzeitung. Alle fragen sich „Wie sieht er denn nun aus?" und Anfang jedes Monats gibt es eine riesige Schlagzeile, weil wieder ein Teil Deiner rechten Socke veröffentlicht wurde.

Bye, Stefan Häfele

Ich bin doch immer wieder überrascht, was Euch so interessiert. Eigentlich sollte die Frisur eines Redakteurs doch total egal sein, da nur sein Schreibstil zählt. Und der wird von der Frisur höchstens beeinflußt, wenn das Gewächs die Sicht auf den Monitor einschränkt, was aber bei keinem meiner Kollegen der Fall ist. Ich hoffe, unsere Kleidung findet Deine Zustimmung, da Du sie nicht er-



Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Leserbriefe
Roonstraße 21
90429 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.



wähnt hast. Sollte eine Stelle als Modeberater bei uns frei werden, berichte ich Dir umgehend. Auch wenn ich den Rummel nicht so ganz nachvollziehen kann, gebe ich aber gerne zu, daß mir Deine Mail großes Vergnügen bereitet hat. Von einer Veröffentlichung eines Teils meiner rechten Socke sehe ich jedoch ab, da unser Fotograf schon bei dem bloßen Gedanken daran würgende Geräusche macht.

Sehr geehrter Herr Rosshirt,
auch ich möchte zum Thema Windows 98 meinen Beitrag leisten. Daß Windows 98 besser als sein Vorgänger ist, kann ich nun wirklich nicht bestätigen. Ein paar Bekannte von mir haben es sich für erschwingliche 300 Mark gekauft und waren alles andere als erfreut über die Auswirkungen des „neuen" Betriebssystems. Der eine hat eine Woche lang versucht, seinen Rechner wieder zum Laufen zu bringen, der andere hat es geschafft, klagt aber über Systemabstürze. Was Microsoft da macht, ist eine Abzockerei (der Rest wurde wegen unflätigen Benehmens gestrichen. Anm. v. RR).
Mit freundlichen Grüßen an die ganze Redaktion,

Cedric Kastner

Fängt das schon wieder an? Entschuldigung, aber ich betrachte Ihren Brief als reine Panikmache. Wir haben auf etlichen Rechnern in der Redaktion Windows 98 installiert – keine Probleme. Auf meinem privaten Rechner tummelt sich auch Windows 98, ohne Nachteile für mich – im Gegenteil, es läuft sogar stabiler als das „alte". Auch ich habe solche Bekannte. In allen Fällen handelt es sich aber um ein arg mißhandeltes Windows 95, dem nun noch Windows 98 übergestülpt wurde. In allen Fällen half ein formatieren der Platte und ein kompletter Neuanfang. Meiner Meinung nach ist Windows 98 das bisher einfachste und beste Betriebssystem, aber zaubern kann es auch nicht. Beschimpfungen, Belehrungen und Drohungen bitte an: rrosshirt@pcgames.de

---

Hallo Rainer!
Momentan tut sich auf dem Gebiet der Künstlichen Intelligenz sehr viel. Wenn auch noch kein eindeutig selbständiges Verhalten eines Geräts festgestellt werden konnte. Aber jetzt Augen und Ohren auf: Mein Ex-Computer lebt! und nicht nur das. Dieses Miststück zeigte derart negative charakterliche Eigenschaften, daß ich es am liebsten gegen „Chucky, die Mörderpuppe" eingetauscht hätte. Das Teil hat mich fast in den Wahnsinn getrieben! Die Probleme traten das erste Mal auf, als ich versuchte, DirectX5 zu installieren. Nach drei Versuchen hat es endlich funktioniert – ich schätze auch ein Computer hat einmal die Schnauze voll. Nach ein paar Tagen (keine Veränderungen oder neue Installationen) gab es einen Systemabsturz. Ich weiß nicht mehr wie lange es gedauert hat, bis alles wieder lief. Zwei Tage ging es gut. Dann wieder Absturz. Hochfahren im abgesicherten Modus. „Ihre Systemeinstellungen sind fehlerhaft"! Dann ein kurzes Flimmern, ein „Knacks" und mein geliebter 15-Zöller war tot. Abgeschossen! Vor Wut fast rasend, brachte ich ihn zum Fachmann und gab die Reparatur samt neuen Monitor in Auftrag. Ich blätterte nach einer Woche 1.950 Mark auf den Tisch, fuhr nach Hause und stellte die Kiste auf. Erster Eindruck: Super! Alles läuft, Drucker druckt, Scanner scannt. Nach einer Woche (wieder keine Veränderung von meiner Seite): Fehlermeldungen am laufenden Meter. Windows meinte ich sollte mal wieder neu installieren. Ich rief den Fachmann, er lies sich eine kühle Halbe servieren und hat sich zur Verfügung gestellt und alles neu installiert. Ich mochte nicht mehr. Ich verkaufte das Ding für 1.500 Mark. Aber jetzt die Härte: Mein Nachfolger arbeitet mit diesem Monstrum schon seit vier Monaten und hat nicht das geringste Problem! Was war bloß los mit ihm? Mochte er meine Musik nicht? Jetzt habe ich eine neue Kiste. Sie war nicht ganz billig, aber sie liebt mich anscheinend. Du kannst Dir nicht vorstellen, wie schön es ist, in vier Monaten Windows kein einziges Mal neu zu installieren! Wenn man pro Absturz des alten PCs ein Jahr von der durchschnittlichen Lebenserwartung eines Users abzieht, hätte ich wahrscheinlich noch ca. ein Jahr zu leben. Fazit: der Computer wollte mich umbringen!

Dein Fan, Manfred Jedelsky

Sie haben offensichtlich etwas gravierendes übersehen. Nicht alle Computer sind gleich! Es kommt sehr stark auf die Art der Behandlung an, wie zuverlässig Ihr Rechenknecht seinen Frondienst versieht. Der Computer eines Freundes (ein Weibchen) legt gesteigerten Wert auf Komplimente und häufiges Lob („Hassu aber feine macht!"). Mein Rechner in der Arbeit ist ein eher introvertierter Typ, dem es am liebsten ist, wenn er ohne viel Aufhebens seinen Dienst verrichten kann. Mein privater Rechner (Igor) braucht dagegen, um korrekt zu funktionieren, regelmäßige Motivation in Form von Drohungen („Noch eine Fehlermeldung und ich bau Dir etwas lustiges aus meinem Staubsauger ein, Du Sohn eines alten, rostigen Toasters!"). Sie sollten also die Schuld nicht vorschnell dem Rechner ins Laufwerk schieben, sondern sich mit dem Vorwurf des mangelnden Einfühlungsvermögens abfinden.

Hallo Rossi,
ob weibliche und nur zart bekleidete Körper à la Lara Croft den Absatz fördern, kann ich nicht beurteilen, aber ich kann's mir vorstellen. Ich denke, daß es leider (!) so üblich ist und sich seit Lara die Unsitte zunehmend verbreitet, weiblichen Spielfiguren nur ein Minimum an Kleidung angedeihen zu lassen. Ich, weiblich seit meiner Geburt vor 35 Jahren, bin Spielefreak seit langer Zeit und mußte die Entwicklung des immer knapper werdenden Budgets für Damenbekleidung der Softwareladys tatsächlich beobachten. Was soll das, daß Laras „Überhang" von Version zu Version praller wird, in TR16 sollte man ihr dann aber wenigstens einen der Realität entsprechenden Rundrücken verpassen oder ne Schubkarre fürs Schwergewichtige. Naja, und zu *Deathtrap Dungeon* bliebe da noch anzumerken: Welche Heldin begibt sich schon freiwillig halbnacktär-



HOTLINES

Acclaim Entertainment	01 80/5 33 55 55	24h/Tag
Activision	01 80/6 22 51 55	Mo-So 16^{00}-18^{00}
Ascaron	0 52 41/96 69 0	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Attic	0 74 31/5 43 23	Mo-Fr 8^{00}-18^{00}
Blue Byte	02 08/4 50 29 29	Mo-Fr 15^{30}-19^{00}
BMG Interactive	01 80/5 30 45 25	Mo-Fr 10^{00}-17^{00}
Bomico	0 61 03/33 44 44	Mo-Fr 15^{00}-19^{00}
Creative Labs	0 89/9 57 90 81	Mo-Fr 9^{00}-17^{30}
Cryo Interactive	0 52 41/95 35 39	Mo-Fr 18^{00}-20^{00}
CUC Software (Sierra)	0 61 03/99 40 40	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Disney Interactive	0 69/66 56 85 55	Mo-Fr 11^{00}-19^{00}
Eidos Interactive	01 80/5 22 31 24	Mo-Fr 11^{00}-13^{00},14^{00}-18^{00}
Electronic Arts	0 24 08/94 05 55	Mo-Fr 9^{30}-17^{30}
Funsoft	0 21 31/96 51 11	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Greenwood	02 34/9 64 50 50	Mo-Fr 15^{00}-18^{00}
GT Interactive	01 80/5 25 43 93	Mo-Do, Sa, So 15^{00}-20^{00}
Hasbro Interactive	01 80/5 20 21 50	Mo-So 15^{00}-20^{00}
Ikarion Software	02 41/4 70 15 20	Mo-Fr 14^{00}-18^{00}
MicroProse	01 80/5 25 25 65	Mo-Fr 14^{00}-17^{00}
Mindscape	02 08/9 92 41 14	Mo, Mi, Fr 15^{00}-18^{00}
Psygnosis	0 69/66 54 34 00	Mo-Fr 9^{00}-19^{00}
Ravensburger Interactive	07 51/86 19 44	Mo-Do 16^{00}-19^{00}
Sega	0 40/2 27 09 61	Mo-Fr 10^{00}-18^{00}
Software 2000	01 90/57 20 00 (1)	Mo-Fr 14^{00}-19^{00}
Ubi Soft	02 11/3 38 00 33	Mo-Fr 9^{00}-17^{00}
Virgin Interactive	0 40/89 70 33 33	Mo-Do 15^{00}-20^{00}

Diese Hotlines können Ihnen bei Problemen weiterhelfen. Sind Sie auf der Suche nach einem Patch, so können Sie sich auch direkt im Internet umsehen. Dort findet man meistens recht schnell das gewünschte File.

(1) Anfallende Gebühren: DM 1,20 pro Minute

INSERENTEN


SPECIAL

Tomb Raider III – Die neuen Abenteuer der Lara Croft

Abenteuerlustig

ACTIONSPIELE & 3D-SHOOTER

TOMB RAIDER 3 IM ÜBERBLICK

FACTS

Eine berechtigte Frage: Wie sieht Lara Croft in zehn oder zwanzig Jahren aus? Unsere Leserin Sylvia machte sich in ihrem Brief so ihre Gedanken...

schig und in Reizwäsche in feuchtmodrige Dungeons? Ob's denn von Vorteil ist, wenn den Orks und Schwertzombies bei ihrem Anblick die Zunge geifernd aus dem Hals hängt? Könnte unter Umständen helfen in Sachen Überraschungsmoment. Dennoch befürchte ich, daß die Lady, wenn sie denn die Dungeonschlachten überleben sollte, doch zumindest an einer leckeren Lungenentzündung krepiert. Okay, über *Biing* werde ich mich jetzt nicht auslassen. Nun kommt es so, daß ich doch tatsächlich nicht auf Frauen stehe, und Spiele wie zum Beispiel Die Versuchung ausschließlich auf männliche Spieler ausgerichtet sind. Ich hatte vor einiger Zeit höchst motiviert und neugierig durch Euren dazugehörigen Artikel die Demo-CD ins Laufwerk gelegt und durchgespielt. Aber, es war mir erstens unmöglich eine Auswahlmöglichkeit zu entdecken, ob der Spieler männlichen oder weiblichen Geschlechts sei, zweitens fand ich's eher ab- statt anregend, mich darüber auslassen zu müssen, ob die an der Wand lehnende Frau in dem einen Bild nun eine Prostituierte sei, oder nicht. Ist mir doch piepegal was die macht. Meine psychologische Einstufung war der absolute Knaller... Ich sei „tiefreligiös", so'n totaler Blödsinn, ich bin Atheist, und darüber hinaus würde ich auf „dominante Frauen" stehen, darüber kann ich ja nur lachen, ich finde doch tatsächlich nichtdominante MÄNNER anregender. Es heißt doch immer, daß sich zu wenig Frauen für PC-Spiele interessieren, aber ich denke, das liegt zum Teil auch an der Tatsache, daß es ne ganze Menge Spiele gibt, die nur aufs männliche Publikum zugeschnitten sind. Das fing schon vor Jahren damit an, daß meistens ne kaum bekleidete Prinzessin entführt wurde und der „Held" die Schöne, die sich selbst nicht zu wehren oder zu befreien wußte, retten mußte. Der Part lag mir aber nicht. Da spielte ich doch lieber Katzenjagd à la *Wing Commander* oder bin als Guybrush über die Inseln gezogen und mußte zwar auch hier leider die Gouverneurin befreien, aber die hatte wenigstens ne lange Hose und ein Hemdchen an. Dann gibt's da noch ein Problem: Ich würde die PC Games ja gerne abonnieren, aber ich bin absolut nicht an Lara Crofts „...ehrlich, ich hab die ganze Zeit an Dich gedacht" Posterquatsch interessiert. Wie wär's mit einer Alternative für die Ladys, die wahren Laras nicht im, sondern vorm Monitor? Ein nettes frauenfreundliches Spielchen wie *Unreal* würde mir da als Beigabe schon weiterhelfen...kleiner Denkanstoß. Wäre schön, wenn Du meinen Brief, natürlich gekürzt, aber dennoch veröffentlichen könntest.

Bis dann,

Eure Major Sylvia von der Incubation Location

Eigentlich wollte ich Dir die Geschichte erzählen, daß Kleidung besonders aufwendig zu programmieren wäre und darum die Programmierer aus Gründen der Rationalität gerne in größeren Umfang darauf verzichten. Aber um das Niveau nicht unter Zim-



SO ERREICHEN SIE UNS:

Anschrift
Computec Verlag, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
e-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
Computec Verlag, Abo-Service
Postfach, 90327 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
0911/2872-150
Service-Fax:
0911/2872-250
Zentrale Abo-Nummer:
0180/5959506
Abo-Fax:
0180/5959513

Geschäftsführer
Dr. Rainer Cordes, Christian Geltenpoth

Chefredakteur: Oliver Menne

Stellvertreter des Chefredakteurs:
Thomas Borovskis

Bildredaktion: Richard Schöller

Textkorrektur: Margit Koch

Redaktion Deutschland
Petra Maueröder, Rainer Rosshirt, Harald Wagner

Redaktion USA
Florian Stangl

Redaktion Hardware
Thilo Bayer, Bernd Holtmann (Assistenz)

Freie Mitarbeiter
Andreas Lober, Derek dela Fuente

Redaktion Tips & Tricks
Petra Maueröder (verantw.), André Geller, Uli Hoffmann, Daniel Kreiss, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Uwe Symanek, Andrea von der Ohe, Florian Weidhase, Stefan Weiß, Frank-Jürgen Wörner

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Jürgen Melzer

Layout
Alexandra Böhm, Roland Gerhardt, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Sabine Klier, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung
Hans Strobel

Titel
(c) Activision

Games Online
Anita Haupenthal, Simon Schmid

Werbeleiter
Martin Reimann

Produktionsleiter: Michael Schraut

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter: Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Abonnement
PC Games kostet im Jahres-Abo mit CD-ROM DM 114,- (Ausland: DM 138,-) und mit Vollversion DM 204,-

Abonnementbestellung Österreich
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
ÖS 900,- (PC Games CD)
ÖS 1435,- (PC Games Plus)
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/8820, Fax: 06246/882259

ANZEIGENVERKAUF

Computec Medienagentur GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefax: 09 11/2872-240

Anzeigenverkauf
Thorsten Szameitat, Wolfgang Menne

Disposition
Andreas Klopfer

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 11 vom 1. 10. 1997

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg & der Allensbacher Werbeanalyse (AWA)
Verkaufte Auflage II. Quartal 1998 243.878 Exemplare

mertemperatur rutschen zu lassen, werde ich darauf verzichten, auch wenn ich zugeben muß, daß es mich schon gereizt hätte. Fakt ist und bleibt nun einmal, daß sich Produkte besser verkaufen, wenn sie mit einer Prise Rundungen garniert werden. Einen tiefenpsychologischen Ausflug in die Abgründe männlicher Seelen möchte ich mir jedoch ersparen. Nicht ersparen kann ich Dir und Deinen schweigenden Schwestern einen milden Vorwurf. So lange ihr Euch nur still ärgert, braucht ihr euch nicht zu wundern! Haut doch Eure diesbezüglichen Wünsche der Industrie solange um die Ohren, bis es sich auch zu den Betreffenden herumgesprochen hat! Bei den diversen Duftwässerchen hat es doch auch geklappt, wie mir immer wieder bestätigt wird, wenn ich unter Magenkrämpfen leidend ganzseitige Männerkörper in einem Zustand sehen muß, in dem ich mich höchstens in die Badewanne begebe. Das ist bei mir der Moment, in dem ich nachvollziehen kann, was bei Euch vorgeht, wenn dieser „Cool-Water"-Typ aus den Fluten schnellt. Da siehts bei mir auch irgendwie ganz anders aus. Ob Indiana Jones in schlabberigen Lederklamotten oder in kurzen, knappen Shorts durch die Höhlenwelt joggt, liegt zu einem beachtlich großen Teil in Euren zarten Händen. Insgeheim hoffe ich jedoch, daß meiner eh schon arg gebeutelten Magenschleimhaut zumindest die Baywatch Version von Leonardo di Caprio erspart bleibt. Sorry – aber so weit geht meine Solidarität nun doch nicht. Hier setzt statt dessen der blanke Selbsterhaltungstrieb ein.

Hallo Rainer,
vor ca. zwei Jahren entdeckte ich den Computer als sich seltenst weigernder Spielepartner und damit auch Eure Zeitschrift. Seitdem lese ich mit einem riesigen Schmunzeln im Gesicht Deine Leserbriefseiten und raffe mich nun endlich auf, auch mal meinen Senf in diesen Salat zu mischen.
Zwei Themen fallen mir immer wieder auf und zwar:
Wie in der letzten Ausgabe unter moralisches mal wieder bemerkt ein Protest über „Spiele, die die Welt nicht braucht" etc.. Die Gesetze sind eindeutig also nichts zu indizierten Spielen aber was ist mit dem Rest? Es gibt eine Menge Dinge die für Kinder verschiedener Altersstufen ungeeignet sind und es ist die Aufgabe der Eltern sich darum zu kümmern, d.h. schiebt die Verantwortung nicht immer an die Fehrnsehsender , Zeitschriftenherrausgeber etc. ab!
Ich bin selbst Mutter zweier Kinder (jawohl und spiele auch noch am Computer). Meine nicht so computererfahrenen Freunde fragen mich z.B. nach geeignetem Material für ihre Kinder und überlassen nicht denen die Auswahl über Spielezeitschriften die nun mal meistens (Gott sei Dank) für Erwachsene geschrieben sind. Eltern wie Kinder können sich bei mir die vorgeschlagenen Spiele meistens anschauen und dann selbst entscheiden (gemeinsam!) ob das Spiel gefällt.
Liebe Grüße

Zazie

Hier gehen wir ganz mit der Meinung von Dir konform. Wir verstehen die PC Games als ein Magazin, daß sich Eltern auch zusammen mit ihren Kindern ansehen können (und sollen!), um dann gemeinsam zu entscheiden, welches Spiel angeschafft wird. Kommentarlos und unreflektiert sollten Kinder weder Computer – noch andere Zeitschriften konsumieren. Das Gleiche gilt auch für Video und Fernsehen. Niemand (?) käme auf die Idee, seinem Kind ein Fernsehgerät in die Finger zu drücken und ab diesen Zeitpunkt die Verantwortung auf den Sender abzuwälzen. Eine Zeit lang dachte ich, es wäre eine gute Idee, eine Computerzeitschrift speziell für Kinder zu machen. Leider mußte ich feststellen, daß Kinder (ich gebe zu, daß ich nur 26 Stück befragt hatte), so eine Zeitschrift nicht mögen würden. Wie auch immer – ich denke, obwohl die PC Games nicht speziell für Kinder gemacht wird, bestehen dennoch keine Bedenken, wenn sie in Kinderhände fällt. Wenn dann noch ein Erwachsener „beratend" eingreift, sollte die Welt doch eigentlich in Ordnung sein, oder?



GAME OVER

Beim Softwarekauf

Rainers Meinung

Da ich gelegentlich neue Software brauche, dabei aber nicht kriminell werden möchte, bleibt mir keine andere Wahl, als wieder einmal meinen Computerladen heimzusuchen.

Mir wäre es allerdings lieber gewesen, die Angelegenheit friedlich zu regeln. Gleich nach dem Betreten des Geschäfts umfängt mich diese unvergleichliche Atmosphäre zwischen Gard-Haarstudio und Sexshop. Ich atme den Zeitgeist (das einzige was es hier umsonst gibt). Ein Verkäufer versteckt sich feige zwischen Monitoren, kann aber meinem geschulten Blick nicht entgehen. Ich wiegle ihn durch geheucheltes Interesse an einem Modem in Sicherheit, um dann unerwartet und gnadenlos mit meinem „Entschuldigen Sie bitte...“ zuzuschlagen. Sicherheitshalber schneide ich ihm den Fluchtweg ab und fange an, langsam und deutlich meine Wünsche betreffend der zu erwerbenden Software vorzutragen. Er hört sogar zu, nur den „Red-Du-Nur-Gesichtsausdruck“ empfinde ich als etwas provokant. Helfen kann er mir allerdings nicht – er wäre nur für Hardware zuständig. Der softwarekundige Kollege ist natürlich tief in ein wichtiges Telefonat verwickelt. Da mein Motorrad bald zum TÜV muß, fange ich an, nervös zu werden. Kurz bevor ich dem Hungertod anheim falle, werde ich aber doch beachtet. Könnte es damit zusammenhängen, daß die Luft nach meinen 27 Zigaretten nicht mehr die Beste ist? Ich fange wieder an, meine Wünsche herunterzuleiern. Er bringt mir das gleiche Interesse entgegen, wie der Nachbarshund einer Shareware CD. Mit den Resten meiner Höflichkeit bitte ich um einen ernsthaften Vorschlag. Es handelt sich um ein Softwarepacket, das bis auf Biorythmusberechnung alles können soll. Alles in allem so überzeugend, wie der Spoiler am Manta. Da ich die Sache noch gern vor Winteranbruch hinter mich gebracht hätte, kaufe ich es. 15 Uhr. Leichte Probleme bei der Installation können beseitigt werden. Lästig sind nur die Nachbarn, welche sich durch meine Flüche belästigt fühlen. 17 Uhr. Programm funktioniert tadellos, leider ist das Programm für meine Zwecke unbrauchbar. 18.31 Uhr. Ich stehe vor dem Computerladen und versuche gestenreich durch die Schaufensterscheibe auf mich aufmerksam zu machen. Werde aber nur auf die Uhrzeit ver – und dann abgewiesen. 18.32 Uhr. Amoklaufverdächtiger Kunde fordert unschuldige Verkäufer vergeblich zum Faustkampf. Meldung in der Tageszeitung mit der Schlagzeile: „Macht Windows brutal? Häßliche Ausmaße nahm gestern eine Ein-Mann-Demo vor einem Softwareladen an. Dem unzitierbaren Wortschwall des Täters konnte man lediglich die Worte Windows 98 entnehmen. Nur durch Beruhigungsspritzen konnte man den Täter, Rainer R., überreden, den Tatort zu verlassen. Er befindet sich in Gewahrsam, zeigt aber keinerlei Kooperationsbereitschaft und besteht auf ominöse Treiber. Der Justizangestellte Hubert S. wurde vom Täter gebissen, als er versuchte, ihm ein Notebook (auf dem Screen erkannte man „schwerer Ausnahmefehler“) zu entwenden. Schockiert von diesem Zwischenfall überlegt Sozialpfleger Anton K. einen Antrag auf Indizierung von Windows 98 zu stellen.“

»Diesmal handelt es sich um ein Softwarepacket, das bis auf Biorythmusberechnung alles können soll.«

Rainer Rosshirt



SUPERBIKE

Was Milestone bzw. Virgin mit dem spektakulären Motorradrennen auf die Beine gestellt hat, läßt sich kaum noch in Worte kleiden: Sagenhafte Grafik und ein noch nie dagewesenes Fahrgefühl macht ständig Lust auf mehr. Wenn alles klappt, dann steht uns bis zum nächsten Redaktionsschluß ein Testmuster zur Verfügung. Wie sich *Superbike* dann im Vergleich zu *Motocross Madness* schlägt, erfahren Sie in unserem Testbericht.

MESSEFIEBER

Gleich zwei Messen warten bis zur nächsten Ausgabe auf uns. Die CeBit Home in Hannover und die ECTS in London. Während für die deutsche Messe nur wenige echte Neuheiten angekündigt sind, erwarten die meisten Insider für die englische Handelsmesse einige Überraschungen. Ob sich diese Aussichten bewahrheitet haben, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe, in der wir ausführlich über die letzten beiden Messen des Jahres berichten werden.



GRIM FANDANGO

Tim Schafer widmet sich mit seinem neuesten Projekt der mexikanischen Folklore. *Grim Fandango* soll Humor der schwärzesten Sorte bieten und durch eine packende Handlung an den Bildschirm fesseln – zumindest vermittelten die bisherigen Beta-Versionen stets diesen Eindruck. Ob es dem begnadeten Designer gelingt, alle Komponenten zu einem motivierenden Gesamtwerk zusammenzubasteln, erfahren Sie in der nächsten Ausgabe.

TIPS & TRICKS

Auch im nächsten Monat präsentieren wir Ihnen wieder 48 Seiten Tips & Tricks. Unter anderem beschäftigen wir uns mit den beiden Rennspielen *Motocross Madness* und *Colin McRae Rally*. Außerdem setzen wir unsere Lösung zu *Knights & Merchants* fort und klären alle Geheimnisse rund um *Klingon Honor Guard* auf. In unseren Kurztips finden Sie wieder allerlei Cheats und Hinweise zu aktuellen Spielen.



Die PC Games Ausgabe 11/98 erscheint am 7. Oktober 1998